
www.pcgames.de
PC Games
Wissen, was gespielt wird
DVD
TOP-VOLLVERSION
EARTH 2160
Epische Echtzeit-Strategie mit Referenz-Grafik!
SAM & MAX: ABE LINCOLN MUST DIE!
Die bisher beste Episode des Detektiv-Duos mit genialem englischen Sprachwitz!
CALL OF DUTY 4
Unglaublich mitreißende Action – besser als Crysis?
KANE & LYNCH
Brutales Action-Adventure mit packender Geschichte
TABULA RASA
• Ausführlich getestet
• Exklusives Emote im Heft
UNIVERSE AT WAR
Im Lesertest: Petroglyphs Antwort auf C&C 3 lässt Kanes Haare ergrauen!
DAS SCHWARZE AUGE 4
DRAKENSANG
EXKLUSIV Die deutsche Antwort auf Oblivion und Witcher – 8 Seiten + 13 Minuten Video! ab Seite 34
NEED FOR SPEED PRO STREET
IM TEST Tempolimit, nein danke: Rast EA mit Karacho an die Spitze? Demo auf DVD! ab Seite 110
UNREAL TOURNAMENT 3
IM TEST Das Turnier geht los – wir testen die Spielmodi, Fahrzeuge, Grafik! ab Seite 58
Titelstory: Drakensang | Test: Unreal Tournament 3 • Need for Speed Pro Street • Kane & Lynch • Call of Duty 4
01/2008
01/08 | € 5,30
4 191278 205306 01
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20
16
usk

FAHRT ZUR HÖLLE!




WWW.HELLGATELONDON.COM
WWW.HELLGATENEWS.DE
Games for Windows
PC DVD
HELLGATE
LONDON
Games for Windows
BANDAI NAMCO Games
THE WAY NVIDIA
pingØ
PC DVD ROM
flagship STUDIOS

EDITORIAL



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Die Welt nach Crysis

MITTWOCH | 14. November 2007

Das Beste zum Schluss: Als kleine Weihnachtsüberraschung haben wir Ihnen eines der besten, schönsten und erfolgreichsten Echtzeit-Strategiespiele der vergangenen Jahre als Vollversion auf die Heft-DVD gepackt: **Earth 2160**. Überzeugen Sie sich selbst, warum das Science-Fiction-Epos vor gerade einmal zwei Jahren mit dem PC-Games-Award in Gold und einem Grafik-Referenz-Award ausgezeichnet wurde. Ihre exklusive Seriennummer finden Sie wie immer auf dem DVD-Umkarton. Wenn Sie sich in diesem Monat für die Extended-Version von PC Games entschieden haben, liefern wir Ihnen 32 zusätzliche Seiten mit **Earth 2160**-Komplettlösung und einem Riesenposter inklusive Technologiebaum.

DONNERSTAG | 15. November 2007

Call of Duty 4? Erschienen. **Crysis**? Erschienen. **The Witcher**? Erschienen. **Need for Speed Pro Street**? Kommt nächste Woche. Die Listen der Spielehersteller sind so gut wie leer gefegt – droht 2008 die große Ebbe? Ganz im Gegenteil: In den letzten Wochen hat die Redaktion bereits einen Blick auf Spiele werfen dürfen, die noch nicht enthüllt wurden. Eines ist sicher: Machen Sie sich schon mal auf einige Hämmer gefasst. Vor allem Fans von Rollen- und Strategiespielen dürfen sich freuen. Denken Sie nur an **Starcraft 2**, **Spore**, **Guild Wars 2**, **Das Schwarze Auge 4: Drakensang** (unsere aktuelle Titelgeschichte), **Universe at War** (Sneak Peek ab Seite 50), **Sacred 2** oder **Warhammer Online**. Für Shooter-Fans geht es nach dem Wahnsinnsjahr 2007 nahtlos weiter: Alleine zu **Mafia 2** und **Operation Flashpoint 2** erwarten wir in Kürze jede Menge neuer Informationen und Screenshots. Klar ist auch, dass es zu vielen aktuellen Hits dicke Add-ons geben wird, etwa zu **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs**, **Command & Conquer 3** und nicht zuletzt **World of Warcraft**.

FREITAG | 16. November 2007

Monat für Monat stimmen unsere Leser auf pcgames.de darüber ab, welche Klassiker das Prädikat „Best of PC Games" tragen dürfen. **Day of the Tentacle** und **Wing Commander 3** haben den Einzug souverän geschafft. Jetzt fällt zum ersten Mal ein vorgeschlagenes Spiel gnadenlos durch: die Action-Flugsimulation **Strike Commander**, eine echte Sensation im Jahr 1993 – und damals eine Hardware-Belastungsprobe wie heute **Crysis**. Machen Sie auch diesmal mit: Mehr Infos auf Seite 134.

Eine wunderschöne Vorweihnachtszeit und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT

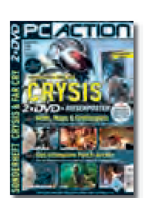


Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir Ihnen einige vor.
Artikel für PC Games und pcgames.de entstehen zu den unmöglichsten Tages- und Nachtzeiten – erst recht, wenn die Deadline bedrohlich nahe rückt. Und da kann es schon mal vorkommen, dass Satzbau und -zeichen eine abenteuerliche Eigendynamik entwickeln. Zum Glück sorgen unsere wackeren Textchefs Claudia und Willi dafür, dass es logisch, verständlich und Duden-konform bleibt.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games
„World of Warcraft"
Das neue Heft unserer **World of Warcraft**-Redaktion ist da: 100 Seiten plus Poster liefern Ihnen geballtes Profi-Wissen – zum Beispiel über die brandneue Raid-Instanz Zul'Aman (Extra-Poster liegt bei). Das Magazin ist ab sofort überall im Handel für 6,99 EUR zu haben.



PC ACTION
Sonderheft „Crysis"
Die ausführliche Komplettlösung und nützliche Tuning-Tipps stehen im Mittelpunkt des druckfrischen PC ACTION-Sonderhefts zum Shooter des Jahres. Mitgeliefert werden gleich zwei DVDs, randvoll mit Updates und Vollversionen. Als Extra dabei: ein **Crysis**-Riesenposter.



Belinea o.max und High-Performer für

Superschnelle Intel® Core™2 Quad und Intel® Core™2 Duo Prozessoren, brandheiße Grafikkarten von NVIDIA® und leistungsstarke Festplatten: Wähle die Ausstattung, die du brauchst. Und leg los. Belinea o.max. Die neuen Gaming-PCs fürs nächste Level.

Belinea o.max 5

- Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600
- Original Windows Vista® Home Premium
- ASUS P5N32E-SLI mit Dual x16 SLI
- 2 GB RAM (Cell Shock 1066 MHz)
- 2 x 500 GB S-ATA (7200 U/m)
- 2 x NVIDIA® GeForce® 8800 GTS 640 MB
- HD DVD ROM + DVD +/- RW
- 8 x USB 2.0, FireWire, Dual-Gigabit LAN
- 750 W Netzteil

€ 1.999,-
€ 1.919,- (ohne Betriebssystem)

Belinea o.max 4

- Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600
- Original Windows Vista® Home Premium
- ASUS P5N32E-SLI mit Dual x16 SLI
- 2 GB RAM + 500 GB S-ATA
- NVIDIA® GeForce® 8800 GTX 768 MB

€ 1.499,-
€ 1.419,- (ohne Betriebssystem)

Belinea o.max 3

- Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600
- Original Windows Vista® Home Premium
- ASUS P5N32E-SLI mit Dual x16 SLI
- 2 GB RAM + 500 GB S-ATA
- NVIDIA® GeForce® 8800 GTS 640 MB

€ 1.299,-
€ 1.219,- (ohne Betriebssystem)

Belinea o.max 2

- Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600
- Original Windows Vista® Home Premium
- 2 GB RAM + 500 GB S-ATA
- NVIDIA® GeForce® 8800 GT 512 MB

€ 999,-
€ 919,- (ohne Betriebssystem)

Belinea o.max 1

- Intel® Core™2 Duo Prozessor E4400
- Original Windows Vista® Home Premium
- 2 GB RAM + 320 GB S-ATA
- NVIDIA® GeForce® 8800 GTS 320 MB

€ 799,-
€ 719,- (ohne Betriebssystem)

Mehr Infos und Bestellung unter:
www.belinea.de/gaming
Info-Hotline: 0800–Belinea (0800–2354632)

Intel, das Intel Logo, Centrino, Intel Core und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. Windows, Windows Vista und das Windows Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderer Länder. Alle Preise verstehen sich als unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt. Monitor, Tastatur und Maus sind nicht im Systempreis enthalten. Änderungen vorbehalten.

INHALT 01/08

VORSCHAU

Das Schwarze Auge 4: Drakensang



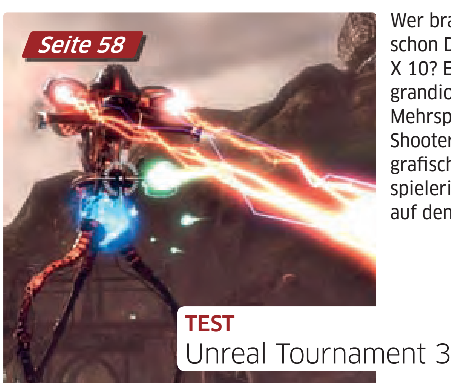
Unser leitender Redakteur Christian Burtchen war bei Radon Labs zu Besuch, um sich die deutsche Rollenspielhoffnung für das kommende Jahr anzuschauen. Warum Sie sich schon mal auf **Das Schwarze Auge 4: Drakensang** freuen können, verrät Ihnen unsere ausführliche Vorschau.



TEST

Need for Speed Pro Street

Glänzende Boliden, scharfe Kurven, schnelle Strecken – ob der neueste Teil der Rennserie auch der beste ist, steht in unserem Test.



TEST

Unreal Tournament 3

Wer braucht schon Direct X 10? Epics grandioser Mehrspieler-Shooter haut grafisch und spielerisch voll auf den Putz!

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

VORSCHAU ab Seite 33

TEST ab Seite 57

HARDWARE ab Seite 139

STANDARDS ab Seite 158

INHALT 01/08

VORSCHAU

Das Schwarze Auge 4: Drakensang


Seite 34

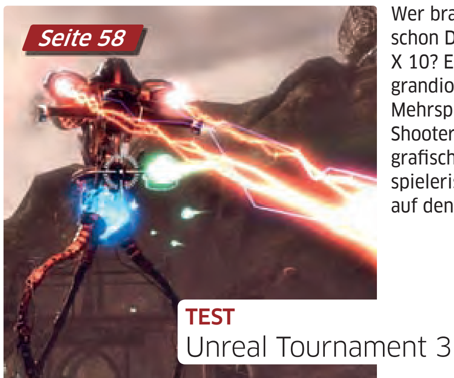
Unser leitender Redakteur Christian Burtchen war bei Radon Labs zu Besuch, um sich die deutsche Rollenspielhoffnung für das kommende Jahr anzuschauen. Warum Sie sich schon mal auf **Das Schwarze Auge 4: Drakensang** freuen können, verrät Ihnen unsere ausführliche Vorschau.


Seite 110

TEST

Need for Speed Pro Street

Glänzende Boliden, scharfe Kurven, schnelle Strecken – ob der neueste Teil der Rennserie auch der beste ist, steht in unserem Test.


Seite 58

TEST

Unreal Tournament 3

Wer braucht schon Direct X 10? Epics grandioser Mehrspieler-Shooter haut grafisch und spielerisch voll auf den Putz!

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

VORSCHAU ab Seite 33

TEST ab Seite 57

HARDWARE ab Seite 139

STANDARDS ab Seite 158


HP empfiehlt Windows Vista® Home Premium.
Die außergewöhnliche Leistung mit
Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 und
die komplette Kabellosigkeit des HP Pavilion Elite m9090.de
PC Systems werden all Ihre Erwartungen an digitales Entertainment,
Fotografie und Mainstream Gaming übersteigen.
Erleben Sie die Möglichkeiten – mit nur einem System.
Multi-Tasking neu erfunden!
The Computer is Personal Again.
€ 1.399,–*
inkl. MwSt.
Bestellnr. GV457AA
HP PAVILION ELITE
m9090.de PC
• Intel® Viiv™ Prozessortechnologie
• Original Windows Vista® Home Premium
• NVIDIA® GeForce™ 8800 GTS, 640 MB
• 1 TB (2x 500 GB) SATA
intel
VIIV
Quad-core. Unmatched.
MEGA COMPANY
expert
EURONICS
best of electronics!



Nimm das!
PC ACTION
2×DVD
+FILM
NEU FILM AUF DVD IM HEFT
ZOMBIE-MASSAKER
UNREAL TOURNAMENT 3
JETZT NEU IM HANDEL!
Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es! PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.
Offizieller Zombie-Klingelton
Einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort MLTC HORROR an die 86663* senden. Kein Abo, keine Sorge!
Mehr Infos auf www.pcaction.de
*1,99 EUR pro Bestellung, inklusive VF-D2-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS. Nur für realsoundkompatible Handys.

TOP-THEMEN

PC GAMES X-MAS-SPECIAL



Das wünscht sich die Redaktion



Weihnachten steht vor der Tür und Dutzende großartiger Spiele wollen einen Platz unter dem Baum ergattern. Wir sagen Ihnen, was PC-Games-Redakteure schenken wollen, und Sie erhalten einen kleinen Einblick in die privaten Vorbereitungen der Redaktion. Während Sebastian Weber sich einen 22-Zoll-TFT-Monitor wünscht, würde sich Ansgar Steidle schon mit ein paar Schneeflocken und einer Wärmflasche für die kalte Jahreszeit begnügen. Alle weiteren Informationen, Geschenk-Tipps und mehr finden Sie im Magazin-Teil.

MOD DES MONATS



Zwei Tropfen Blut für Oblivion

Auch diesen Monat hat unser Mod-Team ein Potpourri aus fantastischen Erweiterungen parat. Als Highlight präsentieren wir den Mod **Zwei Tropfen Blut** für **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, in dem Sie das Verschwinden der Dorfbewohner von Cabana aufklären. Die Rubrik „Mods und Maps" finden Sie neuerdings im Magazin-Teil.



DESIGN-LIEBE | Alle Charaktere wurden aufwendig gestaltet.

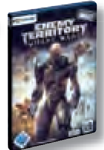
GEWINNSPIEL

WIR VERLOSEN IN KOOPERATION MIT ACTIVISION DREI VOLLVERSIONEN VON **ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS**, FÜNF POSTER UND POSTKARTENSETS SOWIE DREI PANORAMA-AUFHÄNGER.

Welchen Shooter von Activision testet Thomas Weiß in dieser Ausgabe?

A| Call of Duty 4: Modern Warfare
B|Operation Flashpoint 2





ABGESCHOSSEN | Gewinnen Sie tolle Preise und ziehen Sie mit PC Games und Activision in die Schlacht.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie Ihre Antwort und Adresse mit dem Betreff „**Quake Wars**-Gewinnspiel" an quakewars@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Activison Deutschland GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausgezahlt werden. **Einsendeschluss: 24.12 2007**

HORN DES MONATS*:
FRANK MOERS



Eine News zum Duke ist ja fast schon ein Running-Gag. Unser freier Mitarbeiter setzte noch einen drauf, als er auf pcgames.de schrieb: „Die neueste Arbeit zeigt den kultigen Hauptakteur, der seinem Widersacher mit einer Schrotflinte den Gar ausmacht". Da hat er wohl gerade an Erlebnisse mit dem Flammenwerfer schwingenden Protagonisten gedacht: Grillen und Garen liegen ja nah beieinander, haben aber nichts mit dem Garaus zu tun.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."



Christian Burtchen

„Alle Jahre wieder: zweifeln, hadern, Schlange stehen, mühsam verpacken ... umtauschen."

Es gibt zwei verschiedene Sorten Menschen, wenn es um Weihnachten geht: Jene, die sagen, dass ihnen der ganze Rummel zu viel und zu kommerziell ist, und jene, die sagen, dass ihnen der ganze Rummel zu viel zu kommerziell ist. Der entscheidende Unterschied: Die erste Gruppe begibt sich dann doch unter Widerwillen in die überfüllten Innenstädte, weil das schlechte Gewissen, die bessere Hälfte oder die Schwiegermutter sie dazu drängen. Die andere Hälfte tut dies auch, aber nicht offiziell und nicht vor dem 23. Dezember. Egal wie sehr Sie vortäuschen, Weihnachten zu verabscheuen: Ein paar pfiffige Geschenkideen braucht es ja immer. Für die an sich weniger verspielten Zeitgenossen empfehle ich **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** – simple, aber sehr hübsche Mittelalterbauerei (nein, ich bekomme für diesen Artikel kein Geld, aber Spenden erbeten). Wenn Sie's komplexer mögen, heißt mein Rat **Anno 1701**. Ihnen geht dieses ganze Rumgesülze über Nächstenliebe auf die Ketten? Das glatte Gegenteil bieten Ihnen erwartungsgemäß **Crysis** und **Call of Duty 4**. Sollten familiäre Pflichten rufen („Och komm, lass uns doch einmal eine Runde spazieren gehen!"), bietet sich ein feiner Monitor in Windschutzscheibengröße zur Tarnung an, unterwegs gibt es ja immer noch Handheld-Konsolen. Was schenkt man dem ungezogenen Bruderherz? **Empire Earth 3** vielleicht („Doch, das macht Spaß, du hast das Prinzip nur nicht richtig verstanden"), ein ungepatchtes **Gothic 3**? Ihre eher gutbürgerliche Verwandtschaft freut sich sicher über **The Witcher**, für die **World of Warcraft**-Spieler brauchen Sie nichts kaufen, die hocken ja eh noch in Zul'Aman. Denkbar wäre es natürlich, den Gabentisch einmal mit all jenen Spielen auszustatten, die sonst unberechtigterweise zu wenig Beachtung finden. **Jack Keane**. **World in Conflict**. Allerdings kann man den Dezember ja auch voller Ernst dafür nutzen, einmal in sich zu gehen und sich als Journalist zu hinterfragen: War jede Wertung, jeder Seitenhieb gerechtfertigt? Haben wir genug an den Leser gedacht? War wirklich jeder Kasten interessant gestaltet? Schließlich will ich nicht riskieren, dass der Weihnachtsmann im letzten Moment einen Telefonanruf erhält und „War doch nicht artig? Keine Geschenke, grün und blau schlagen? Okay." fabuliert. In diesem Sinne: Oh du Fröhliche!

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

1 Bioshock
2k Games — Erscheinungsjahr: 2007

Ein Unterwasser-Shooter, in dem man kleine Mädchen jagt? Was übel klingt, entpuppte sich als Kunstwerk. Der Spiel-des-Jahres-Anwärter schwimmt in Lob und Auszeichnungen.

2 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
THQ — Erscheinungsjahr: 2007

Entwickler GSC Gameworld benötigte Jahre, um den Rollenspiel-Shooter-Mix fertigzustellen. PC-Games-Leser warteten geduldig – und spielen noch immer mit Begeisterung.

3 Gothic 3
Jowood — Erscheinungsjahr: 2006

Das Bug-Desaster um **Gothic 3** lässt bis heute noch die Hälse vieler Käufer anschwellen. Noch mehr Menschen lieben das Spiel trotzdem – es ist ein Dauergast in unseren Lesercharts.

4 Crysis
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2007

Die Frage, ob **Crysis** neben bahnbrechender Grafik auch gutes Gameplay bietet, ist beantwortet: Der Hardware-Fresser gehört zu den besten Ego-Shootern aller Zeiten.

5 The Witcher
Atari — Erscheinungsjahr: 2007

Bugs hat es, das Rollenspiel von CD Projekt, ebenso wie lange Ladezeiten und Bedienungsmängel. Und wissen Sie was? Das ist ziemlich egal – **The Witcher** ist eine echte Genre-Perle.

6 Anno 1701
Sunflowers — Erscheinungsjahr: 2006

Siedeln, planen, handeln – nirgendwo macht das mehr Spaß als in Ubisofts Aufbau-Hit. Das Add-on **Der Fluch des Drachen** verpasst dem Werk auch endlich eine feine Kampagne.

7 The Elder Scrolls 4: Oblivion
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2006

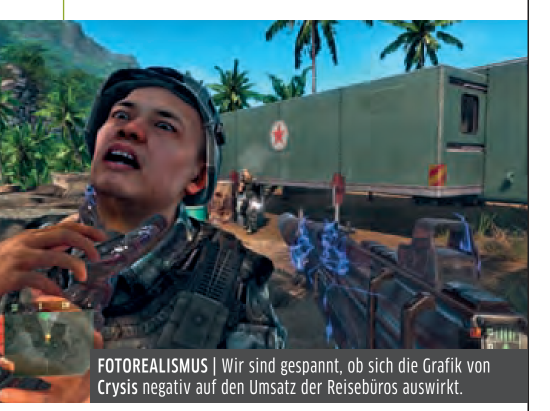
Das edle Rollenspiel ist so riesig, es dauert Hunderte von Stunden, um wirklich alles zu sehen. Kein Wunder also, dass es sich in unseren Charts festgebissen hat.

8 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

Viel besser kann ein Zweiter-Weltkrieg-Shooter kaum sein. Entwickler Infinity Ward wechselte daher für **Call of Duty 4** das Szenario. Ob diese Idee gut war, lesen Sie ab Seite 66.

9 GTA San Andreas
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2005

Es sind Meisterwerke wie **GTA San Andreas**, die eine Bedrohung für die Spiele-Branche darstellen: Das Action-Adventure ist nämlich so gut, viele Käufer spielen nichts anderes mehr!



FOTOREALISMUS | Wir sind gespannt, ob sich die Grafik von **Crysis** negativ auf den Umsatz der Reisebüros auswirkt.

10 Command & Conquer Generäle
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2003

In diesem Monat hatten unsere Leser wohl keine Lust auf das Science-Fiction-Szenario von **C&C 3: Tiberium Wars** – und kramten den Vorgänger **C&C Generäle** aus dem Schrank.

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2007

Wer macht das Rennen?

Sechs Spiele aus deutscher Entwicklung sind für den Deutschen Entwicklerpreis nominiert. Ausgewählt wurden die Werke zwar von einer Jury, den Gewinner bestimmen Sie aber bis zum 30. November selbst auf der offiziellen Website (siehe unten). Die Nominierten: **Legend** (Master Creating), **Overclocked** (House of Tales), **Die Siedler 6** (Blue Byte) und **Jack Keane** (Deck 13). Mit **Undercover: Doppeltes Spiel** (Sproing) und **Anno 1701** (Keen Games) stehen auch Spiele für den Nintendo DS zur Wahl.

Info: www.deutscher-entwicklerpreis.de

Deutscher Entwicklerpreis 2007 – Der deutsche Computerspielepreis

Quelle: Aruba Studios

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Publisher Kalypso Media GmbH verlosen wir insgesamt zehn Pakte zum Echtzeit-Strategiespiel **Theatre of War**. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Welche Grafik-Engine verwendet Theatre of War?

A | IL2-Sturmovik-Engine

B | Unreal-Engine 3

C | Source-Engine

- 1x Survival-Paket (bestehend aus Rucksack, Original-US-Army-Notverpflegung, Tarnfarbe, Kompass und **Theatre of War**)
- 4x **Theatre of War** plus Tarnfarbe
- 5x **Theatre of War**

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie Ihre Antwort und Adresse mit dem Betreff „Theatre of War-Gewinnspiel" an theatreofwar@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Kalypso Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Einsendeschluss: 14. Dezember 2007.**


ZOCKEN,
WIE ES SEIN SOLLTE
Coca-Cola zero
NEED FOR SPEED PROSTREET
EA
HOT STUFF ZUM NEUEN
NEED FOR SPEED
JETZT AUF WWW.COKE.DE
ECHTER GESCHMACK
UND ZERO ZUCKER
Coca-Cola zero
WWW.COKE.DE

PC GAMES LESER-CHARTS
MEHRSPIELER

1 Counter-Strike Source
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Offensichtlich liefert Valve seinen Mehrspieler-Shooter mit einer Tube Sekundenkleber aus. Anders lässt sich fast nicht mehr erklären, wie stabil dieser Titel seinen ersten Platz hält.

2 Battlefield 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Die Vermutung, **Enemy Territory: Quake Wars** könne EAs Mehrspieler-Shooter aus der Fassung bringen, scheint unbegründet: PC-Games-Leser spielen derzeit lieber **Battlefield 2**.

3 World of Warcraft
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2005

Würden alle **World of Warcraft**-spielenden Menschen gleichzeitig in die Hände klatschen, der Knall bräche vermutlich die Erde entzwei. Blizzard ist und bleibt ungeschlagen.

4 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

Allzu gemütlich sollte es sich **Call of Duty 2** in unseren Charts nicht machen – mit dem vierten Teil droht hochkarätige Mehrspieler-Konkurrenz aus dem eigenen Hause.

5 Warcraft 3
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2002

Bei der wichtigen Produktpflege macht Blizzard niemand etwas vor. Uns würde es nicht wundern, wenn noch in zehn Jahren neue Balancing-Patches zu **Warcraft 3** erscheinen.

6 Unreal Tournament 2004 (dt.)
Atari — Erscheinungsjahr: 2004

Endlich ist der Nachfolger **Unreal Tournament 3** erschienen. Lange hat Epic daran gebastelt. Ob er an die Qualitäten des irre beliebten **UT 2004 (dt.)** heranreicht, lesen Sie ab Seite 58.

7 Battlefield 2142
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2006

Der Abstand zum Vorgänger **Battlefield 2** vergrößert sich. Bevorzugen unsere Leser realistische Szenarien anstelle von Sci-Fi-Ballereien? **Battlefield 2142** fällt um einen Platz.

8 Call of Duty
Activision — Erscheinungsjahr: 2003

Zwar erzeugt die Grafik mittlerweile physische Schmerzen, doch Spaß macht der Shooter immer noch. Warum, das erfahren Sie auf Seite 168 sowie auf der DVD dieser Ausgabe.

9 Diablo 2
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2000

Sie haben **Diablo 2** vorsorglich deinstalliert, um dem Quasi-Nachfolger **Hellgate: London** Platz zu machen? Dumm gelaufen! Blizzards beliebter Klassiker ist nämlich besser.



EINSTIEG | Faire Mehrspielerpartien, tolle Technik, simple Steuerung - **World in Conflict** betritt die PC-Games-Mehrspieler-Charts.

10 World in Conflict
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2007

Bis man die Grafik von **World in Conflict** als unecht entlarvt, drückt man sich schon die Nase am Monitor platt. Zum Glück passt das Spielgefühl dazu: Im Multiplayer ist es großartig.

HITMAN

Jeder stirbt alleine

Timothy Olyphant (Stirb Langsam 4.0) schlüpft in die Haut des Auftragmörders aus **Hitman: Blood Money**. In der gelungenen Spieleverfilmung **Hitman: Jeder stirbt alleine** gerät Agent 47 in ein Komplott rund um die russische Regierung – und steht plötzlich selbst auf der Abschussliste. Regisseur Xavier Gens setzt die knallharte Action packend in Szene und erschafft eine kurzweilige Hommage an die Spielvorlage. So soll es sein. Eine ausführliche Kritik finden Sie auf pcgames.de.

Info: www.hitman-derfilm.de

HITMAN
JEDER STIRBT ALLEINE

SCHWERTER DES KÖNIGS
DUNGEON SIEGE

SCHWERTER DES KÖNIGS

Dungeon Siege

Der umstrittene deutsche Regisseur und Produzent Dr. Uwe Boll versucht es wieder: Sein neues Werk **Schwerter des Königs: Dungeon Siege** bedient sich frech am großen Vorbild **Der Herr der Ringe**. Die maue Geschichte mitsamt hölzerner Dialoge und billiger Kostüme regt zum ungewollten Schmunzeln an. Lediglich die Effekte und Kamerafahrten finden wir gelungen. Mehr Infos gibt's auf pcgames.de.

Info: www.schwerterdeskoenigs-derfilm.de

GEWINNSPIEL AUF SEITE 20



TUROK

Actionreiche Dinohatz auch auf dem PC

Gute Nachrichten für alle, die Dinos jagen möchten: Der Shooter **Turok** – bislang nur für Konsolen angekündigt – findet im Frühling 2008 nun doch den Weg auf die PC-Festplatte. Neben fantastischer Grafik versprechen die Entwickler eine fesselnde Handlung sowie einen prallen Mehrspielermodus. Das Beste zum Schluss: **Turok** erscheint hierzulande komplett ungeschnitten.

Info: www.turok.com

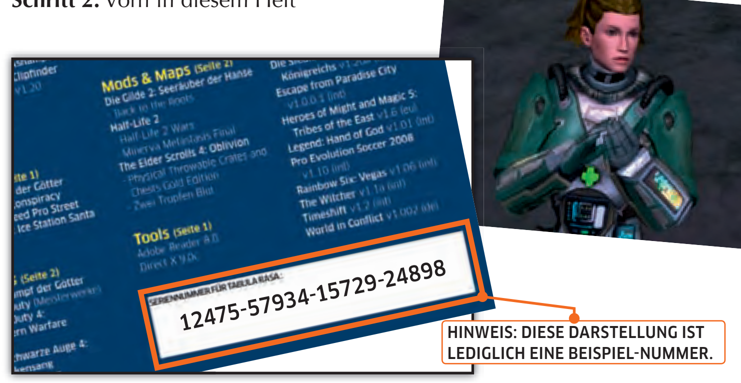
RICHARD GARRIOTT'S TABULA RASA

Exklusives Emote in dieser PC Games!

Falls Sie das Online-Rollenspiel **Richard Garriott's Tabula Rasa** besitzen, dürfen Sie nun einen grotesken Freudentanz aufführen: Die DVD-, Extended- und Premium-Ausgabe dieser PC Games enthält den Freischaltcode für ein exklusives Emote. So bekommen Sie es:

Schritt 1: Loggen Sie sich auf http://eu.plaync.com/de in Ihren PlayNC-Account ein. Wählen Sie „Seriennummerncode benutzen".
Schritt 2: Vorn in diesem Heft finden Sie die DVD-Hülle. Darauf abgedruckt ist eine 20-stellige Seriennummer (siehe Abbildung unten). Geben Sie diese als Standard-PlayNC-Code ein.
Schritt 3: Wenn Sie sich das nächste Mal ins Spiel einloggen, hat Ihr Charakter ein Emote-Item im Inventar. Benutzen Sie es.
Schritt 4: Tippen Sie /golfclap in die Eingabezeile, um das Emote „Beifall klatschen" auszulösen.

Info: http://eu.plaync.com/de



PROSIEBENSAT.1 INVESTIERT

Neue Zielgruppe: Videospieler



Ende Oktober hat sich die ProSiebenSat.1-Gruppe beim amerikanischen Videospiele-Produzenten Zenimax eingekauft – ihm gehört unter anderem der Entwickler Bethesda Studios an (The Elder Scrolls 4: Oblivion). Eine geplante Europa-Niederlassung von Zenimax soll eine enge Kooperation mit ProSiebenSat.1 ermöglichen. Ob dies bedeutet, dass Serien wie Lost, Grey's Anatomy oder Desperate Housewives künftig die Spieler erfreuen, ist ungewiss.

Info: www.prosiebensat1.de



ELECTRONIC ARTS SCHLIESST ZWEI ENTWICKLERSTUDIOS

Drastische Sparmaßnahme

Erst vergangene Ausgabe berichteten wir, dass Branchenriese Electronic Arts die Entwicklerstudios Bioware und Pandemic gekauft hat. Diesen Monat weht ein anderer Wind: EA schließt zwei seiner Studios, die angeblich zu hohe Kosten verursachten. Während EA Chicago vor allem für die Def Jam-Reihe zuständig war, kümmerte sich EA Chertsey in Großbritannien hauptsächlich um die Harry Potter-Spiele. Mehrere Hundert Angestellte sind arbeitslos, EA bietet aber vielen von ihnen Unterstützung und teilweise neue Stellen an.

Info: www.electronic-arts.de



UMFRAGE: „Wie gefällt Ihnen der Mehrspielermodus von **Call of Duty 4**?"

[**User: Muehlenbichl** | „Klasse, vor allem der Klasseneditor."]

[**User: Schm1ddi** | „Die neue Referenz!"]

[**User: Aristokrat** | „Ich finde, das Rangsystem ist viel zu kurz (ausgefallen)."]

[**User: Alphawolf** | „Was mich (nervt), sind die (...) Probleme beim Verbinden (ins Internet)."]

[**User: Riddick1107** | „Am besten gefällt mir der Hardcore-Modus ohne Fadenkreuz."]

[**User: SCUX** | „Ein klarer Vorteil gegenüber der **Battlefield**-Serie ist das nachträgliche Ändern von (Waffen-)Upgrades."]

Umfrage vom 14. November 2007 auf: pcgames.de



Neues Online-Rollenspiel in Sicht?

Mit World of Warcraft gelang dem Entwickler Blizzard sein bislang größter Wurf: Woche für Woche strömen Tausende neuer Spieler nach Azeroth. An diesen Erfolg scheinen die Kalifornier in Zukunft anknüpfen zu wollen: Blizzard ist auf der Suche nach neuen Mitarbeitern für ein Next-Gen-Online-Rollenspiel! Genauere Informationen zu dem ominösen Titel sind selbstverständlich nicht bekannt. In zahlreichen Internet-Foren läuft die Gerüchteküche auf Hochtouren. Auch wir ließen unserer Fantasie freien Lauf ...

Info: www.blizzard.com



STARCRAFT ONLINE | Aktuell arbeitet Blizzard noch an dem Strategiespiel **Starcraft 2**. Einige Fans vermuten aber, dass das gestoppte Konsolenprojekt **Starcraft: Ghost** als Online-Rollenspiel aufersteht.

ÜBERRASCHUNG? | Action-Rollenspieler warten sehnsüchtig auf **Diablo 3**, bislang vergebens. Der Vorgänger erfreut sich heute noch großer Beliebtheit im Internet. Ein Online-Spiel bietet sich also an.



UNWAHRSCHEINLICH | Ein **World of Warcraft 2** ist derzeit unwahrscheinlich, denn der erste Teil könnte gar nicht besser laufen. Sicher ist nur, dass zunächst das zweite **World of Warcraft**-Add-on **Wrath of the Lich King** im nächsten Jahr erscheint.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Hersteller	Erscheinungsjahr
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	2007
2	Hellgate: London	Electronic Arts	2007
3	Fußball Manager 08	Electronic Arts	2007
4	The Witcher	Atari	2007
5	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	2007
6	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	Ubisoft	2007
7	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	2007
8	Anno 1701: Der Fluch des Drachen	Ubisoft	2007
9	FIFA 08	Electronic Arts	2007
10	Age of Empires 3: The Asian Dynasties	Microsoft	2007

[Quelle:]



20TH CENTURY FOX

Mark Wahlberg ist Max Payne

Anfang November gab 20th Century Fox bekannt, worauf Fans schon lange warten: Der gebrochene Cop aus **Max Payne 2** findet seinen Weg auf die Leinwand, verkörpert von Mark Wahlberg (**Planet der Affen**, das Szenenfoto anbei stammt aus dem Film **Departed**). Die Geschichte des Kinostreifens ist bekannt: Nach dem Mord an seiner Frau kämpft Payne gegen die Verbreitung der Droge Valkyr und jagt die Killer seiner Geliebten. Bald fällt die erste Klappe ... Aber Achtung: Verwechseln Sie dieses Projekt nicht mit dem Fan-Film **Max Payne: Payne and Redemption**.
Info: www.fox.de



Quelle: Warner Home Video

FRAGLICH | **Max Payne 2** inszeniert die spektakulären Schusswechsel blutig – wird der Film ebenso drastisch?





KLASSIKER | Das erste **KotOR** verknüpfte großartiges Gameplay mit der mächtigen **Star Wars**-Lizenz.

BIOWARE UND LUCAS ARTS

Neuer Hoffnungsschimmer für Knights of the Old Republic 3?

Es ist offiziell: Lucas Arts arbeitet mit Bioware (**Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights**) an einem neuen, noch unbekannten Projekt. Das ist nicht das erste Gemeinschaftswerk: 2003 veröffentlichten die Partner bereits das Rollenspiel **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Bioware hat gerade erst **Mass Effect** fertiggestellt und programmiert parallel an dem Rollenspiel **Dragon Age**. Außerdem ist noch ein geheimes Online-Rollenspiel in der Entwicklung – könnte das vielleicht **KotOR 3** sein?
Info: www.lucasarts.com

ELECTRONIC ARTS

Werden EA-Spiele bald günstiger?

John Riccitiello, Chef des Publishers Electronic Arts, überraschte mit einer interessanten Ankündigung: Man werde künftig mit weiteren Preismodellen experimentieren. Er bezweifelt, dass Käufer noch länger bereit sind, mehr als 50 Euro für ein Spiel auszugeben. Zudem gewännen Online-Vertriebswege (etwa **Steam**) weiter an Bedeutung.
Info: money.cnn.de

PC-GAMES-RANKING

Typen, die zu Recht nie auf Weihnachtspartys eingeladen werden:

1. [**Der Overlord aus Overlord** | Bringt 20 kleine Gremlins mit, die auf den Teppich pinkeln und das Haustier fressen.]
2. [**Max Payne aus Max Payne 2** | Vertreibt wirklich jede gute Laune und wirft eine Pille nach der nächsten ein.]
3. [**Gordon Freeman aus Half-Life 2** | Der langweiligste Gesprächspartner aller Zeiten.]
4. [**Altair aus Assassin's Creed** | Will ständig Reise nach Jerusalem spielen.]
5. [**Big Daddy aus Bioshock** | Hat eine nervige kleine Schwester dabei.]

Erhältlich ab 22.11.07

Aus unserer TV-Werbung

39,-

USK: Freigegeben ab 6 Jahren

NEED FOR SPEED PRO STREET
Intensives, adrenalingeladenes Racing Spiel. Steige mit Need for Speed PRO STREET in die Elite der Street Racer. Erlebe dank der brandneuen Engine die rohe Kraft des STREET RACINGS.
Art. Nr.: 958 5556

Aus unserer TV-Werbung

44,-

USK: Keine Jugendfreigabe

CRYSIS
Gigantisches Action Epos. Art. Nr.: 956 7108

WIR LIEBEN TECHNIK! WIR HASSEN TEUER!

USK: Freigegeben ab 6 Jahren

Aus unserer TV-Werbung

Setpreis

298,-

Wii
VIDEOSPIELKONSOLE GALAXY PACK
Innovative Spielkonsole inkl. dem galaktischen Mario, Sports Pak und Wii Tasche. Art. Nr.: 958 1590, 107 3550

USK: Freigegeben ab 16 Jahren

Aus unserer TV-Werbung

349,-

XBOX 360™ PREMIUM
HALO BUNDLE
Next Gen Konsole inkl. dem Top Spiel Halo3 mit HDMI Ausgang sowie 20 GB Festplatte. Art. Nr: 116 3030

Alle Angebote gültig ab 19.11.07. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

126x IN DEUTSCHLAND Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de



GUITAR HERO 3

Haarscharf verfehlt!

In letzter Sekunde erreichte uns das Testmuster zu Guitar Hero 3 – zu knapp für einen ordentlichen Test in dieser Ausgabe. Redaktions-Rocker Robert Horn hat sich trotzdem schon mal warm gezupft: Er kennt die Konsolenversionen des beliebten Party-Spiels wie seinen Gitarrenkoffer.
Info: www.guitarherogame.com



ROCK 'N' ROLL | Das Spiel wird mit einem speziellen Controller ausgeliefert.

TWO WORLDS

Zuxxez enthüllt die Erweiterung

Das technisch bemerkenswerte Rollenspiel bekommt ein Add-on! Bis auf den Titel The Temptation ist zurzeit noch wenig bekannt: Neben neuen Gebieten durchstreift man auch wieder bekannte Zonen wie die Wüste Drak'ar. Das Kampfsystem wurde erweitert, sodass der Held nun etwa aktiv mit seinem Schild blocken kann. Außerdem versprechen die Entwickler eine komplett neue Fortbewegungsmethode.
Info: www.2-worlds.com

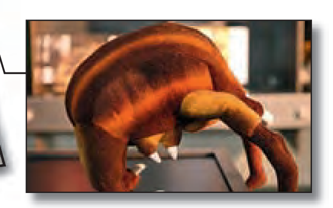




Schmuck | Eine Zierde für jeden Christbaum: Die Original-Bender-Weihnachtskugeln. Die gibt's natürlich auch in unserem Shop. Surfen Sie einfach mal vorbei!

EINKAUFEN AUF PCGAMES.DE

Wir haben einen Shop!



Auf pcgames.de öffnete im November der PC-Games-Shop seine Pforten! Er entstand in Kooperation mit dem Online-Händler 3DSupply und umfasst schon jetzt eine gewaltige Produktpalette: Bedruckte T-Shirts, Jacken, Polohemden, Brett- und Kartenspiele, Gadgets, Gimmicks, Poster, Sticker, Hardware und vieles mehr. In den nächsten Wochen erweitern wir das Angebot natürlich auch um exklusive PC-Games-Accessoires. Surfen Sie einfach auf pcgames.de vorbei und klicken Sie in der linken Navigationsleiste auf den Menüpunkt „PC Games Shop".
Info: www.pcgames.de

GHOSTBUSTERS

Die Geisterjäger im Comeback des Jahres!

Es ist eine Meldung, die Filmfans dämlich grinsen lässt: Die kultigen Ghostbusters kehren zurück! Das Action-Spiel ist eine direkte Fortsetzung zu den beiden Kino-Hits, unter anderem mit Bill Murray und Dan Aykroyd: Als junger Anwärter ergänzt man das bekannte vierköpfige Team und begibt sich auf eine chaotisch-witzige Geisterjagd. Entwickler Terminal Reality legt großen Wert darauf, die Atmosphäre der beliebten Filme aus den 80ern einzufangen. Und das Beste daran: Alle Schauspieler sprechen ihre Original-Charaktere! Außerdem verantworten Dan Aykroyd und Harold Ramis – wie schon bei den Filmen – sowohl Drehbuch als auch Dialoge. Bereits im Herbst 2008 heißt es dann: „There's something strange ... in the neighbourhood ... Who you gonna call? Ghostbusters!"
Info: www.sierra.com



TOLLE GRAFIK | Die Filme verblüffen mit tollen Spezialeffekten – Ähnliches lässt sich über das Spiel sagen.

STILVOLL | Look und Charaktere der Filme, hier der Marshmallow-Man, sind liebevoll eingefangen.

SPIELE UND TERMINE 01/08

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten.)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
A Vampyre Story	Adventure	Crimson Cow	1. Quartal 2008	●	–	●
Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Eidos	1. Quartal 2008	●	●	●
Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	Flashpoint	2008	●	–	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	●	●	●
Alone in the Dark	Action-Adventure	Atari	1. Quartal 2008	●	●	●
Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft	2008	●	–	●
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	4. Quartal 2008	●	–	●
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft	Februar 2008	●	●	–
Codename: Panzers - Cold War	Strategiespiel	10tacle	März 2008	●	–	–
Command & Conquer: Kanes Rache	Strategiespiel	Electronic Arts	1. Quartal 2008	●	–	–
Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	Dtp	2. Quartal 2008	●	●	●
Elveon	Action-Adventure	10tacle	2008	●	●	●
Fable 2	Rollenspiel	Microsoft	2008	●	–	–
Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2008	●	●	●
Field Ops	Strategiespiel	The Games Company	2008	●	●	●
Frontlines: Fuel of War	Mehrspieler-Shooter	THQ	1. Quartal 2008	●	●	●
Ghostbusters	Action-Adventure	Vivendi	Herbst 2008	●	–	–
Gothic 4: Genesis	Rollenspiel	Jowood	2008	–	●	–
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	2008	●	●	–
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	–	–	–
Haze	Ego-Shooter	Ubisoft	2008	●	–	●
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2008	●	–	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2008	●	●	–
Mercenaries 2	Action-Adventure	Electronic Arts	2008	●	●	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	4. Quartal 2008	●	●	–
Projekt RPB (Arbeitstitel)	Rollenspiel	Deep Silver	Nicht bekannt	–	●	–
Race Driver One	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2008	●	–	–
Sacred 2	Action-Rollenspiel	Take 2	1. Quartal 2008	●	●	●
Splinter Cell Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2008	●	–	●
Spore	Strategiespiel	Electronic Arts	1. Quartal 2008	●	–	●
Starcraft 2	Strategiespiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	●	●	–
The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	Nicht bekannt	●	●	●
Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Codemasters	Januar 2008	●	–	●
Turok	Ego-Shooter	Buena Vista	1. Quartal 2008	●	–	–
Universe at War: Angriffsziel Erde	Strategiespiel	Sega	1. Quartal 2008	●	●	●
War Leaders: Clash of Nations	Strategiespiel	The Games Company	2008	●	–	–
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA	1. Quartal 2008	●	●	●
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Vivendi	Nicht bekannt	●	–	●

GEWINNSPIEL

Zusammen mit 20th Century Fox verlosen wir zwei Original-Requisiten aus dem Film **Schwerter des Königs: Dungeon Siege** (eine Rüstung der Ehb-Krieger, siehe Foto, und ein Krug-Kostüm) inklusive Filmplakat und Soundtrack. Um eines der Pakete zu gewinnen, beantworten Sie einfach folgende Frage:

Wer spielt den Bösewicht im Film Schwerter des Königs: Dungeon Siege?

A | Christopher Walken

B | Alan Rickman

C | Ray Liotta



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie Ihre Antwort und Adresse mit dem Betreff „Dungeon Siege-Gewinnspiel" an **dungeonsiege@pcgames.de**. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der 20th Century Fox of Germany GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Einsendeschluss: 14. Dezember 2007.**

PC-GAMES-WEIHNACHTSWÜNSCHE

X-MAS-SPECIAL

Was liegt bei den PC-Games-Redakteuren unterm Baum, wer verbringt Weihnachten unter Palmen am Strand und wer singt bei der Verwandtschaft vor? Hier erfahren Sie's!



Skifahren oder snowboarden?
Skifahren. Aber erst im sonnigen Frühling.

Glühwein oder Kinderpunsch?
Auf dem Nürnberger Christkindlesmarkt trinkt man Glühwein aus kleinen Stiefeln (!) – noch Fragen?

Oh du Fröhliche

Weihnachten ist für mich die fünfte Jahreszeit: Der Vorgarten-Buchsbaum ist gefühlt bereits seit September mit Lichterketten überzogen, die Kaminholzvorräte reichen für zwei Eiszeiten. Beste Voraussetzungen für ultimative Besinnlichkeit: Nachdem ich vor einem Jahr wochenlang mit Dr. Kawashima gehirnjoggte, sind diesmal **Call of Duty 4** und der **Fußball Manager 2007** fällig. Bei **Crysis** würde mein Privat-Not(e)book röchelnd zusammenbrechen – das läuft nur im Redaktionsrechenzentrum.

Petra Fröhlich, Chefredakteurin



Familienfest

„Morgen, Kinder, wird's was geben" – neben familiärer Weihnachtsgemütlichkeit, Bescherung und Festtagsbraten auch ordentlich eins auf die Action-Mütze, denn **Crysis**, **Kane & Lynch** und **Unreal Tournament 3** warten auf meinem Gabentisch.



Welches Weihnachtserlebnis hat dich in der Kindheit geprägt?
Familienfotos lieferten eines Tages den Beweis, dass das Christkind meine Oma in Verkleidung war.

Stefan Weiß, Redakteur und Chef vom Dienst

Mein Bettelbrief

Eigentlich wünsche ich mir nur einen kompetenten Telefon-Techniker. Da das aber zu unrealistisch scheint, fänd ich **Kane & Lynch 2**, **DNF** und eine Wärmflasche (wie bei Herrn Thöing: der Rücken ...) unterm Baum wirklich famos.



Ansgar Steidle, Redakteur







Meine Wunschliste

Zum Testen wünsche ich mir mehr intelligente Shooter. Viel Story und brillante Grafik, bitte. Das kann doch nicht so schwer sein. Für mein WG-Zimmer wäre noch ein schicker HD-Fernseher nötig. Privat sollte der Weihnachtsmann bitte dafür sorgen, dass meine bessere Hälfte einen Job in Fürth bekommt. Dafür würde ich auch auf den Fernseher pfeifen.



Robert Horn, Redakteur

Ideen her!

Sie suchen noch ein Weihnachtsgeschenk für die Liebste? Dann geht's Ihnen wie mir: Kosmetika, Juwelen, Cabrios, Kreuzfahrten – langweilig, alles schong gehabt. Bessere Ideen? Mein Postfach wartet.

Christian Burtchen, leitender Redakteur

Was empfiehlst du zu Weihnachten?
Anno 1701 samt Add-on – bessere Familienunterhaltung gibt's nicht am PC.

Geheimtipp?
Heroes of Might and Magic 5 mit Add-ons.

Konsole her!

Kürzlich saß ich recht abgefüllt mit Freunden in einer Bar und lallte: „Wenn's **Mass Effect** da is, dann hol ich se mir, die verdammte Xbox 360." Nun rächt sich meine große Klappe: HD-fähiger Fernseher plus Konsole bitte – alles für das neue Rollenspiel von Bioware. *seufz*
Ich bin ein furchtbarer Mensch. Aller Maßlosigkeit zum Trotz: Ich hätte gerne einen neuen Crosstrainer, um die unweigerlichen Redakteurspfunde abzustrampeln. So. Jetzt hab ich's gesagt.

Felix Schütz, Redakteur

... und Action!

Das mit den Wunschzetteln ist so eine Sache – meisten erfüllen sich die Wünsche sowieso nicht. Klar, ein Widescreen-Monitor, ein riesiger LCD-Fernseher oder ein schnellerer Rechner wären fein. Mir genügt aber schon, über die Feiertage die Zeit zu finden, endlich Titel wie **Crysis**, **Assassin's Creed** (Xbox 360) oder **Call of Duty 4** gemütlich durchzuspielen ... Genau das richtige zum Fest der Liebe.

Sebastian Weber, Volontär

Geschenke im Laden kaufen oder online bestellen?
Ganz klar, das Internet bemühen. Sich in den Wochen vor Weihnachten durch eine Fußgängerzone zu schlagen, zeugt von einer ausgeprägten masochistischen Ader.

Fast verwünscht ...

Darauf falle ich nicht herein. Meine Wünsche abzugeben! Weiß doch jeder, dass die nicht in Erfüllung gehen, wenn man sie ausspricht. Man darf sie ja nicht mal denken! Prinzip der paradoxen Intention und so. Der Weihnachtsmann hat's bei mir verschissen. Wenn er's wieder gutmachen will, bringt er mir einen Heiltrank. Einen aus Action-RPGs. Oder 'nen Redeemer.

Thomas Weiss, Redakteur



Echter Weihnachtsbaum oder künstlicher?
Keinen. Beide Nadeln können unangenehm piksen.

Deine Meinung zu Weihnachten?
Die Selbstmordrate ist zu besagter Zeit nicht umsonst am höchsten.

Dominik Schmitt, Video-Redakteur



Die Welt 2008

Folgendes wünsche ich mir für das kommende Jahr:

- **Starcraft 2**
- Eine Welt ohne Kabel
- **Mario Kart** für Wii
- Deutschland wird Europameister
- Eine Zocker-Grafikkarte für Imacs
- Den Klassenerhalt des 1.FC Nürnberg
- Ein schöneres Weihnachtsbild im Jahr 2008 ...
- Die Telefonnummer jenes lieblichen Wesens aus Thun
- Die Buddha-gleiche Ausgeglichenheit unseres Layouters Phil

Gesundheit!

Da ich in diesem Jahr besonders brav war, wünsche ich mir ein HD-DVD-Laufwerk für meine Xbox 360. Außerdem könnte ich dringend ein neues Bett gebrauchen. Wenn ich morgens aufwache, plagt mich immer ein ungesunder Schmerz im Rücken – und nein, das hat nichts mit meiner Sitzposition auf der Arbeit (siehe rechts) zu tun. Wo wir gerade dabei sind: Einen neuen Bürosessel könnte ich auch gebrauchen ... Hat jemand den Investitionsantrag gesehen?



Sebastian Thöing, Volontär

Lieblingsspiel 2007: Ganz eindeutig. **Bioshock** wegen der genialen Atmosphäre.

Verbringt Weihnachten in: Dänemark, im lauschigen Kreis der Familie.

Mein Wunschzettel

Da ich mir einen neuen Rechner geleistet habe, steht **Age of Empires 3** auf meiner Wunschliste. Wo ich gerade bei Spielen bin: Vor einigen Jahren hat mir mein Bruder **Mission: Humanity** geschenkt (PC Games vergab famose 41 %). Als ich das Geschenkpapier zerriss, konnte ich mir das Lachen nicht verkneifen, da ich wusste, dass er dasselbe Spiel auch von mir bekommen würde. Ich glaube zwar, keiner von uns hat das Spiel jemals installiert, aber vergessen werden wir es nie.

Felix Helm, Video-Volontär

Bastelhilfe?

Da nichts meinen Vorstellungen entspricht, will ich endlich anfangen, mir meinen „Wohnzimmer-PC", für MM und Spiele, selbst zu basteln, und fang schon an, eifrig Einzelteile zu kaufen. Seit ich mit dem Begriff „Steampunk" etwas anfangen kann, lässt mich dieses Design nicht mehr los. Hilfestellungen und Tipps werden gern angenommen.

Eigentlich kann ich den Rummel um Weihnachten nicht ausstehen und werde versuchen, in diesen Tagen unauffindbar zu sein. Und so wäre mein größter Weihnachtswunsch auch, dass meine Bekannten vergessen, dass Weihnachten ist.

Rossi, Leserbetreuung


Premiere HD/Discovery HD
jetzt 3 Monate gratis*
+ HD-Receiver für Sat oder Kabel
Receiver-Beispiel
für nur € 199,–!
©Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved.

Mods & Maps

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen Mods und Maps sowie Gratisspiele vor, die vergangenen Monat erschienen sind. Die meisten davon finden Sie auch auf unseren Heft-DVDs, sodass Sie sich gleich in den frischen Spielspaß stürzen können.



ZWEIKAMPF | In einem finsteren Verlies tritt dem Spieler ein grimmiger, schwer bewaffneter Ork entgegen.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Die Gilde 2: Back to the Roots	●	●	–
Half-Life 2: City 7 - Toronto Conflict	●	–	–
Half-Life 2: Minerva Metastasis Final	●	●	–
Half-Life 2: Wars	●	●	–
The Elder Scrolls 4: Oblivion - Physical Throwable Crates and Chests Gold	●	●	–
The Elder Scrolls 4: Oblivion - Zwei Tropfen Blut	●	●	–



ACHTUNG! | Auf der Insel Cabana wandern viele Wachen umher, die jede Missetat sofort sühnen. Passen Sie also besser auf!

GANZ SCHÖN | Das Eiland Cabana wurde liebevoll designt und versetzt Sie ob ihrer Schönheit oft in Staunen.

MOD DES MONATS

Oblivion: Zwei Tropfen Blut

Es ist was faul auf der Insel Cabana. Bewohner verschwinden auf mysteriöse Weise. Als gestandener Held, der schon unzählige Feinde vernichtet und diverse Oblivion-Tore geschlossen hat, machen Sie sich auf, hinter das Geheimnis des Eilands zu kommen. Doch zunächst steht auf dem Plan, die Insel überhaupt zu erreichen. Dazu redet der Held erst einmal mit einem Ork im kaiserlichen Garten. Dieser schickt Sie zu einer Schmugglerhöhle, aus der Sie ihm einen besonderen Wein besorgen sollen. In dem finsteren Labyrinth hausen allerdings fiese Banditen, die sich den edlen Tropfen nicht einfach stehlen lassen. Gehört die Flasche nach zahlreichen Kämpfen schließlich Ihnen, geht es zurück zum Auftraggeber, der Ihnen nun ermöglicht, mit dem Schiff nach Cabana zu segeln. Hier kommen Sie aus dem Staunen kaum mehr raus. Modderin LadyLi hat sich die größte Mühe gegeben, die Insel so detailreich wie nur möglich zu gestalten. Schmetterlinge fliegen um Sie herum, ein Wasserfall donnert in einen wunderschönen klaren See, in den Weingärten arbeiten die Bürger, ein Leuchtturm auf einer kleinen vorgelagerten Insel lädt zum Erkunden ein.

Und genau das sollten Sie auch tun. Denn in den Höhlen finden sich bestimmt Hinweise auf den Verbleib der Vermissten. Hauptmann Augustus Klarus in der Kaserne gibt Ihnen die Mission, nach dem Rechten zu sehen. Die Bewohner Cabanas haben aber auch noch andere Sorgen. Es gilt, besondere Blumen zu finden und Schafe einzufangen. Um das Letztere zu bewerkstelligen, nutzen Sie einen frischen Zauberspruch, der dafür sorgt, dass Ihnen die Wollspender freudig hinterherhüpfen.

Die gelungenen Dialoge vertonte das Mod-Team nahezu perfekt – das hätten Profis kaum besser hinbekommen. So entsteht eine Atmosphäre, die Sie ganz tief ins Spiel hineinsaugt. Apropos Dialoge: Auf Ihren Wanderungen über die Insel treffen Sie auf allerlei interessante Charaktere. Etwa den völlig verrückten Bin Guldan, der Sie auf der einen Seite hasst, auf der anderen aber ewige Freundschaft mit Ihnen schließen will. Außerdem haben Sie auf der Insel die Möglichkeit, eine Burg errichten zu lassen. Dazu löhnen Sie beim Bürgermeister zunächst mal 1.000 Goldmünzen und warten schließlich einige Wochen, bis Ihr neues Zuhause fertig ist. Im Mod **Zwei Tropfen Blut** stecken viele solcher lustigen Ideen – so ist das Abenteuer nie langweilig. Erfahrene Recken erreichen das Ziel in etwa fünf Stunden. Allerdings merken Sie schnell, dass die Geschichte hier noch längst nicht zu Ende ist. LadyLi und ihr Team arbeiten bereits an der Fortsetzung, die Sie noch weiter in das Mysterium führt ...

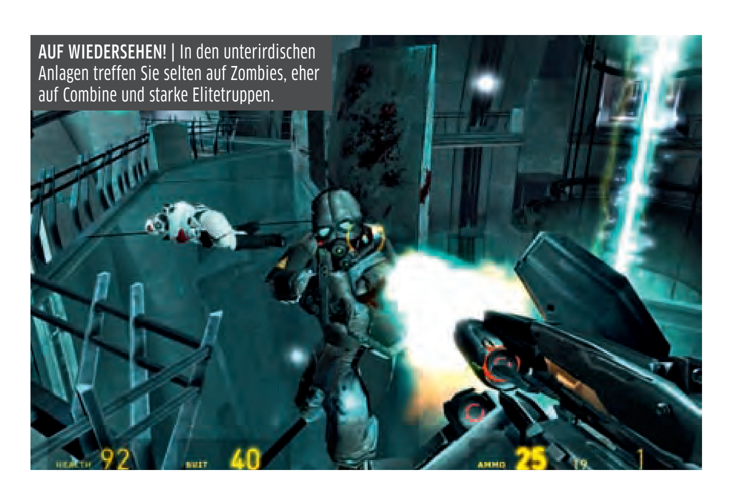
Übrigens: Das Abenteuer startet erst, wenn Sie das Hauptspiel abgeschlossen haben und die Drachenrüstung aufnehmen. Sollten Sie sich erst mitten in der Geschichte von **The Elder Scrolls 4: Oblivion** befinden, wundern Sie sich also nicht, wenn Sie keinen neuen Auftrag erhalten. Somit ist **Zwei Tropfen Blut** ein weiterer guter Grund, **Oblivion** durchzuspielen. (ab) ❑


AUGENWEIDE | Optisch hat sich durch den Mod einiges getan. An Silvester findet nun auch ein opulentes Feuerwerk statt.

DIE GILDE 2: SEERÄUBER DER HANSE

Back to the Roots

Mit dem Mod **Back to the Roots** soll sich **Die Gilde 2** spielerisch wieder mehr in Richtung des Vorgängers **Die Gilde** orientieren – was Berufe, Artefakte und das Ambiente angeht. Der Mod bietet die neuen Jobs Bankier, Händler und Nekromant sowie 43 frische Produkte, von denen 21 Artefakte sind. Außerdem neu: sechs Ämter, eine Waffe (Pistole) und diverse Musikstücke. Darüber hinaus bewundern Sie die verbesserte Grafik einiger Gebäude und Anlagen, etwa den Hafen, die Farm und das Räuberlager. Der Wuselfaktor steigt ebenfalls, denn auf den Straßen tingeln jetzt mehr Leute herum. Berufsgruppen können ab einem bestimmten Titel auf spezielle Fähigkeiten zurückgreifen. So schenkt etwa der Patron am Markt Bier aus, um seine Einkünfte aufzubessern. **Back to the Roots** ist im lokalen Netzwerk oder Internet kompatibel mit dem Mehrspieler-Modus des Hauptspiels **Die Gilde 2**. (mb) ❑


AUF WIEDERSEHEN! | In den unterirdischen Anlagen treffen Sie selten auf Zombies, eher auf Combine und starke Elitetruppen.

HALF-LIFE 2

Minerva: Metastasis

Minerva: Metastasis besteht aus vier Kapiteln. Die beiden Einführungsepisoden erfreuen sich seit geraumer Zeit einer großen Fangemeinde: Sie erfahren von einer geheimnisvollen Insel, die durch einen übermäßig hohen Energiebedarf auffällt. Eine mysteriöse Auftraggeberin namens Minerva schickt Sie dorthin, um Genaueres herauszufinden. So entdecken Sie unter anderem eine unterirdische und schwer bewachte Headcrab-Fabrik, die nicht so recht ins Bild passen will. In den kürzlich veröffentlichten Kapiteln 3 und 4 dringen Sie tiefer in den Komplex vor. Mit viel Charme und Esprit leitet Sie Ihre geheimnisvolle Auftraggeberin mit witzigen und nützlichen Tipps erneut durch das gesamte Abenteuer. Die frischen Kapitel der Mod setzen **Half-Life 2: Episode One** voraus und glänzen mit Einfallsreichtum, unerwarteten Wendungen und einem furiosen Ende. Die finale Version der Mod auf unserer DVD enthält alle Kapitel. (mb) ❑


ÜBERSICHTLICH | **Half-Life2: Wars** spielt sich wie ein Echtzeit-Strategiespiel. Hier wehren Ihre Combine Antlions ab.

HALF-LIFE 2

Half-Life 2: Wars

Dass nicht immer Ego-Shooter drin sein muss, wenn **Half-Life 2** draufsteht, beweist der Mod **Half-Life 2: Wars**. In typischer Echtzeit-Strategie-Manier schicken Sie aus einer isometrischen Sicht Soldaten in die Schlacht. Momentan erinnert das Spiel noch an Echtzeit-Taktik-Titel wie **Codename: Panzers**, da es nicht möglich ist, Gebäude zu errichten. Lediglich mit einer Handvoll Combine- und Rebellentruppen kämpfen Sie sich über die 3D-Karten, um Kontrollpunkte einzunehmen. Diese dienen als Ressource und ermöglichen es, frische Soldaten anzuheuern. Nur wer eine ausgeklügelte Taktik anwendet, erringt den Sieg. Aktuell versuchen Sie sich an der Beta-Version 0.1. Eine Geschichte gibt es noch nicht und auch erst in späteren Versionen kommt der Aufbaupart hinzu, mit dem Sie eigene Basen errichten. Doch bereits jetzt zeigt der Mod, welch großes Potenzial in ihm steckt. Unbedingt antesten! (ab) ❑



GRUPPENZWANG | Anfangs kämpfen Sie allein, dann erhalten Sie Unterstützung von diversen Rebellen.

HALF-LIFE 2

City 7: Toronto Conflict

Mit dem Teleportieren in **Half-Life 2** ist das so eine Sache – richtig geklappt hat das noch nie. Kein Wunder also, dass es auch im Mod **City 7: Toronto Conflict** in die Hose geht. Prompt findet sich Gordon „Brechstange“ Freeman inmitten von City 7 wieder, dem früheren Toronto. Um aus der kanadischen Metropole zu entkommen, müssen Sie sich durch Horden von Gegnern kämpfen – nur so können Sie den einzigen Teleporter erreichen. Die fordernde Fan-Erweiterung entstand am George-Brown-College in Toronto im Rahmen eines Programms für Game Design. **City 7: Toronto Conflict** besticht durch viele Gegner und neue Sprachausgabe der Rebellen. Mit viel Scharfsinn bauten die Modder typische Ecken der Großstadt nach und parodierten bekannte Markenzeichen. Bevor Sie später im Spiel aber etwa die leckeren Angebote bei Burger Queen bestaunen dürfen, gilt es, eine denkwürdige U-Bahn-Fahrt zu überstehen. (mb) ❑


KANE & LYNCH
DEAD MEN
WWW.KANEANDLYNCH.COM
HITMAN
JEDER STIRBT ALLEINE
Ab 13. Dezember. Nur im Kino.
AB SOFORT ERHÄLTLICH!
Auch als Handy-Spiel für alle aktuellen Modelle erhältlich!
© 2007 EIDOS INTERACTIVE LTD. KANE & LYNCH: DEAD MEN™ EIDOS INTERACTIVE LTD. EIDOS AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. IO INTERACTIVE AND THE IO LOGO ARE TRADEMARKS OF IO INTERACTIVE A/S. ALL RIGHTS RESERVED.
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
Io-Interactive
eidos

VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU | SNEAK PEEK

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL:
DAS SCHWARZE AUGE 4: DRAKENSANG


Seite 34

RÜCKKEHR EINER LEGENDE | 1997 kam die bislang letzte PC-Umsetzung des Tabletop-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** auf den Markt. Das ambitionierte **Drakensang** von Entwickler Radon Labs schickt Sie nach elf Jahren erneut nach Aventurien.

MEHRSPIELER-SHOOTER:
FRONTLINES: FUEL OF WAR


Seite 44

ANGRIFFSKURS | Die Schöpfer des **Battlefield**-Mods **Desert Combat** möchten den Sektor der Mehrspieler-Shooter mit **Frontlines: Fuel of War** im kommenden Jahr für sich erobern. Hat das Spiel das Zeug dazu?

ACTION-ROLLENSPIEL:
RISE OF THE ARGONAUTS

Seite 48

SAGEN ERLEBEN | Die Suche nach dem Goldenen Vlies einmal anders. Vor Ort haben wir uns die antike Metzelei angesehen.

SNEAK PEEK

ECHTZEIT-STRATEGIE:
UNIVERSE AT WAR

Die Konkurrenz ist hart: **Command & Conquer 3: Kanes Rache** und **Starcraft 2** sind zwei Strategie-Legenden, die es **Universe at War: Angriffsziel Erde** schwer machen, sich zu behaupten.

Sega setzt auf die Kompetenz ehemaliger Westwood-Mitarbeiter. Ob das ausreicht? Einen Tag lang haben sich fünf Leser das Echtzeit-Strategiespiel sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus ausführlich angeschaut. Konnte **Universe at War** sie überzeugen?


Seite 50

„Wir wollen wieder ein richtiges Rollenspiel machen."

Bernd Beyreuther, Creative Director Radon Labs

WUSSTEN SIE, ...

... dass Cryteks Erfolgs-Shooter **Far Cry (dt.)** ursprünglich nur als eine Grafidemo für Nvidias Geforce-3-Chips geplant war? Die Cryengine stellt sich aber als leistungsstark genug für ein Spiel heruas..

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab (Stand: 13. November).

1. **CRYSIS** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 15. November
2. **CALL OF DUTY 4** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 8. November
3. **ASSASSIN'S CREED** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 1. Quartal 2008
4. **GOTHIC 4: GENESIS** – Rollenspiel | Jowood – Termin: 2008
5. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | N. n. b. – Termin: N. n . b.
6. **GRAND THEFT AUTO 4** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 1. Quartal 2008
7. **NEED FOR SPEED: PRO STREET** – Rennspiel | Electronic Arts – Termin: Ende November
8. **DAS SCHWARZE AUGE 4** – Rollenspiel | Dtp – Termin: 2. Quartal 2008
9. **UNREAL TOURNAMENT 3** – Ego-Shooter | Midway – Termin: 12. November
10. **WOW: WRATH OF THE LICH KING** – Rollenspiel | Vivendi – Termin: 2008

VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU | SNEAK PEEK

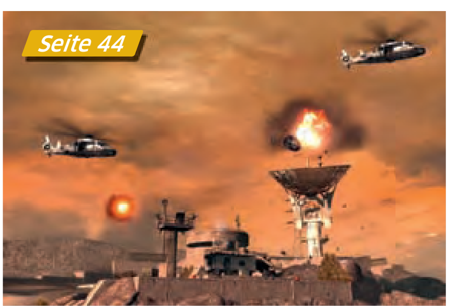
TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL:
DAS SCHWARZE AUGE 4: DRAKENSANG



RÜCKKEHR EINER LEGENDE | 1997 kam die bislang letzte PC-Umsetzung des Tabletop-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** auf den Markt. Das ambitionierte **Drakensang** von Entwickler Radon Labs schickt Sie nach elf Jahren erneut nach Aventurien.

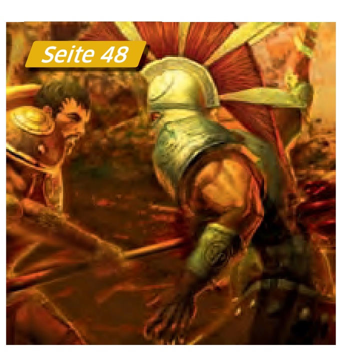
MEHRSPIELER-SHOOTER:
FRONTLINES: FUEL OF WAR



ANGRIFFSKURS | Die Schöpfer des **Battlefield**-Mods **Desert Combat** möchten den Sektor der Mehrspieler-Shooter mit **Frontlines: Fuel of War** im kommenden Jahr für sich erobern. Hat das Spiel das Zeug dazu?

ACTION-ROLLENSPIEL:
RISE OF THE ARGONAUTS

SAGEN ERLEBEN | Die Suche nach dem Goldenen Vlies einmal anders. Vor Ort haben wir uns die antike Metzelei angesehen.



SNEAK PEEK

ECHTZEIT-STRATEGIE:
UNIVERSE AT WAR

Die Konkurrenz ist hart: **Command & Conquer 3: Kanes Rache** und **Starcraft 2** sind zwei Strategie-Legenden, die es **Universe at War: Angriffsziel Erde** schwer machen, sich zu behaupten.

Sega setzt auf die Kompetenz ehemaliger Westwood-Mitarbeiter. Ob das ausreicht? Einen Tag lang haben sich fünf Leser das Echtzeit-Strategiespiel sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus ausführlich angeschaut. Konnte **Universe at War** sie überzeugen?



„Wir wollen wieder ein richtiges Rollenspiel machen.“

Bernd Beyreuther, Creative Director Radon Labs

WUSSTEN SIE, ...

... dass Cryteks Shooter-Hit **Far Cry (dt.)** ursprünglich nur als Grafikdemo für Nvidias Geforce-3-Chips geplant war? Die Cry-Engine erwies sich jedoch als leistungsstark genug für ein vollwertiges Spiel.

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab (Stand: 13. November).

1. **CRYSIS** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 15. November
2. **CALL OF DUTY 4** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 8. November
3. **ASSASSIN'S CREED** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 1. Quartal 2008
4. **GOTHIC 4: GENESIS** – Rollenspiel | Jowood – Termin: 2008
5. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | N. n. b. – Termin: N. n . b.
6. **GRAND THEFT AUTO 4** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 1. Quartal 2008
7. **NEED FOR SPEED: PRO STREET** – Rennspiel | Electronic Arts – Termin: Ende November
8. **DAS SCHWARZE AUGE 4** – Rollenspiel | Dtp – Termin: 2. Quartal 2008
9. **UNREAL TOURNAMENT 3** – Ego-Shooter | Midway – Termin: 12. November
10. **WOW: WRATH OF THE LICH KING** – Rollenspiel | Vivendi – Termin: 2008

Von: Christian Burtchen

Schon wieder ein Rollenspiel, schon wieder hektisches Dauerklicken? Mitnichten – der Rollenspiel-Klassiker zeigt Charakter!

DAS SCHWARZE AUGE 4

Drakensang

Fürth, ein lauer Oktobertag. Vereinzelt drehen Vögel kurz vor der Abreise in den Süden ihre letzten Runden. Regen klopft gegen die Scheibe (kommt die Stimmung einigermaßen rüber?). „Und du meinst, **Das Schwarze Auge 4: Drakensang** ist ein geeignetes Titelthema?" – „Es ist ein deutsches Rollenspiel mit starkem Fantasy-Anteil ..." – „... und basiert auf einem brockigen Pen-&-Paper-Regelwerk. Außerdem ist **DSA 3** fast zwölf Jahre her. Und bei deutschem Rollenspiel denken die Leute an **Gothic 3** und ..." Kollege Felix Schütz, versehentlich Zeuge des Gesprächs geworden, ergreift bei diesem Namen mit panikerfülltem Gesicht die Flucht, während die PC-Games-Chefredaktion weiterdebattiert.

Anderthalb Monate später in Berlin, diesmal deutlich weniger Vögel, erfreulicherweise auch kein Regen (Schirm vergessen). Bernd Beyreuther, Creative Director bei Radon Labs, sitzt mit dem PC-Games-Reporter am Tisch, während Fabian Rudzinski, Game Designer für **Drakensang**, die grundlegenden Elemente erklärt. Aber: „Was genau wollt ihr denn mit **Das Schwarze Auge 4** eigentlich machen?" – „Ein richtiges Rollenspiel."

Ein richtiges Rollenspiel. Während dem PC-Games-Reporter spontan – abgesehen von einigen nicht jugendfreien Rollenspielanwendungen im praktischen Leben – keine „falschen" Rollenspiele einfallen, beginnt Bernd Beyreuther, die Vision von **Drakensang** näher zu erklären.

Es ist fünf Jahre her, dass Radon Labs die Lizenz für das beliebte Rollenspiel erwarb (letzter Zeitsprung, versprochen). Natürlich: Die Visionäre sind allesamt geschlagene Stift-und-Papier-Rollenspieler, die sich seit Jahren in die Fantasiewelt Aventurien begeben. Lachend erzählt Bernd Beyreuther von seiner Lieblingsgeschichte als Spielleiter: Irrtümlich glaubten seine Mitspieler, er habe in Fasar einen Schatz unter dem Marktplatz vergraben – der dann von den Abenteurern aufgebuddelt wurde, ohne dass die je fündig wurden. Das klingt für **DSA**-Spieler nachvollziehbar, Außenstehende mögen darüber amüsiert sein.

AUF DVD

● VIDEO ZUM SPIEL



DAS INTERFACE

Ein komplexes Pen-&-Paper-Regelwerk im Hintergrund, mehrere Charaktere, zahlreiche Optionen – die Benutzeroberfläche von Drakensang muss einiges leisten. Wir zeigen die wichtigsten Elemente.

GEGNER | Der oder die jeweiligen Feinde samt Gesundheitsanzeige.

MINIMAP | Die kleine Karte zeigt wie ihr großes Pendant die aktuelle Umgebung und questrelevante Orte an.

STACKS | Ihre aufgereihten Spezialaktionen oder Zaubersprüche.

PORTRÄTS | Ihre Gruppe nimmt vier Mitstreiter, eine beschworene Kreatur und einen Gast auf. Unter den Porträts: Gesundheit (rot), Ausdauer (grün, für Spezialaktionen) und Astralenergie (blau, das **DSA**-Äquivalent zu Mana).

CHARAKTERMANAGEMENT | Die Reiter für Inventar (angewählt), Charakterattribute, Sonderfertigkeiten wie Finten oder Meisterparaden, Zauber und Kampfwerte.

KAMPFKONSOLE | Während des Kampfes würfelt das Programm, um zum Beispiel zu entscheiden, ob Aktionen gelingen oder Angriffe pariert werden. Wer will, lässt sich die Berechnungen wie bei **Heroes of Might and Magic 5** anzeigen.

SCHNELLZUGRIFFSLEISTE | Spezialaktionen liegen genretypisch in der tastenkürzelfreundlichen Schnellzugriffsleiste am unteren Bildschirmrand.

STATUSWERTE | Die Eigenschaften (Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Geschicklichkeit, Konstitution, Körperkraft) und Basiswerte (Lebensenergie, Astralenergie, Ausdauer, Magieresistenz).

INVENTAR | Das Aufrüsten einer Figur sieht zwar schön aus, jedoch fehlen derzeit noch komfortable Vergleichsanzeigen; auch das Tauschen zwischen Figuren ist etwas müßig.

DIE STADT FERDOK

HESINDE-TEMPEL | Noch befindet sich das Gotteshaus im Aufbau – ob dabei alles gut geht?

PRAIOS-TEMPEL | Der ganze Stolz Ferdoks: Der Tempel des Sonnengottes Praios, dem im Verlauf der Geschichte noch eine wichtige Rolle zukommt.

UGDAN-HAFEN | Von hier aus nehmen zahlreiche Güter den Weg ins Mittelreich. Klar, dass die Bewohner auch einige interessante Informationen haben.

FUHRMANNSHEIM | In der Taverne „Sanfte Sau" treffen wir auf allerlei gebrochene und zwielichtige Gestalten.

LAGERHAUS WACKERNAGEL | Lagerhaus klingt langweilig? Dann warten Sie einmal Ihren ersten Besuch ab!

Nur: Auch ohne einen Spielleiter, der für seine Session einen Kassettenrekorder mit Musik mitbringt und Geschichten von Tolkien'schem Schlage zu erzählen vermag, muss ein Rollenspiel mit DSA im Namen ja die mehreren Hunderttausend Spieler begeistern. Und gleichzeitig jene Gruppe anziehen, die nicht mit fünf verschiedenen Würfeln umzugehen weiß und deren hauptsächliches Spiel mit Papier und Schreibzeug darin besteht, selbiges zu suchen.

THORWALER

Auch die seefahrenden, optisch an die Wikinger angelehnten Piraten sind spielbar.

Diese Brücke schlägt Drakensang über einige Optionen. Wer zum Beispiel eine Klasse beim Spielstart wählt, kann einfach die vorgestellten Archetypen nehmen oder im Expertenmodus die sieben Attribute noch verfeinern, soweit es das Regelwerk erlaubt. Auch beim späteren Charaktermanagement gibt es unterschiedliche Spieltiefen.

„Wir wollen aber nicht zwei Spieltypen mitliefern, sondern versuchen, das Spiel gleichzeitig für Einsteiger und Kenner zu konzipieren", erklärt Beyreuther. Grundsätzlich gilt: Das Regelwerk des Rollenspiels, eine nette Bettlektüre von etlichen Hundert Seiten, wird zunächst maximal genau umgesetzt – im Testing mit DSA-Neulingen stellt sich dann heraus, welche Regel sinnvoll, welche pedantisch ist. Bei der Geschichte – in der Ursprungsform ebenfalls ein feiner 1.000-Seiten-Schmöker –, bei den Quests und beim Grafikstil ist eine enge Zusammenarbeit mit bekannten DSA-Autoren und -Zeichnern Ehrensache.

Nicht ganz so ehrenhaft ist der Beginn des Spiels: Sie wollen einen Freund treffen, der allerdings vom Erdboden verschwunden scheint wie so mancher PC-Games-Redakteur in der Abgabewoche. Wie sich bei weiteren Untersuchungen herausstellt, ist Ihr Kumpel aber, um Bernd Beyreuther zu zitieren, „Bestandteil einer Mordserie" geworden. In den Ermittlungen im Stile eines Rollenspiel-Tatorts (für



GEMEINSAM STARK | Die Kombination aus Magie-, Nah- und Fernkampf-Spezialisten wird für den Oger (rechts) bitter nötig sein.



INSZENIERUNG | Als Inspirationsquelle für die Landschaften und Häuser dienten thüringische Mittelalterbauten und Gemälde der Romantik.



die jüngere Zielgruppe: CSI) wird schnell klar, dass sich hinter dem gehäuften unfreiwilligen Frühableben eine Bedrohung für das ganze Mittelreich Aventuriens verbirgt. Ehemalige Hauptstadt der Gegend – mittlerweile aber wegen ihres Biers bekannt – ist Ferdok. In der 3.000 Einwohner fassenden Stadt, die PC Games weltexklusiv erlebte, finden wir weitere Mitstreiter, etwa den verkaterten Zwerg Fargrimm („Wir wollten nicht den 150. Gimli einbauen"). Das analoge und digitale Aventurien beeinflussen sich wechselseitig: So entstand noch während der Entwicklung ein „echter" Stadtplan Ferdoks, der entsprechend ins Spiel integriert werden musste – umgekehrt berichtet die DSA-Zeitung Aventurischer Bote vom Bau des Hesinde-Tempels, dem in Drakensang eine Schlüsselrolle zukommt.

Schlüsselrollen haben auch die Personen in Drakensang – insgesamt 70 für die Geschichte relevante Charaktere treten auf, hinzu kommen ähnlich viele generische, also mehrfach auftretende Typen. Erstere stehen aber nicht einfach nur so herum, sondern helfen Ihnen unter Umständen bei Ihrem



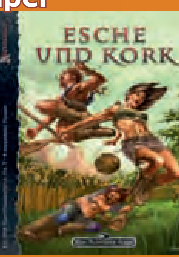
KLARE SICHT | Die Kamera lässt sich wie üblich herein- und herauszoomen. In Sequenzen zeigt sie Nahaufnahmen der jeweiligen Charaktere.

WAS IST DAS SCHWARZE AUGE?

Die Pen-&-Paper-Serie hat auch auf dem PC eine lange, wenn auch teils sehr tragische Tradition. Wir geben einen Überblick.

1984 – Pen & Paper







DER ANFANG | Ulrich Kiesow entwickelte **Das Schwarze Auge** für Schmidt Spiele. Bestandteil des Rollenspiels war ein komplexes Regelwerk mit zwanzigseitigen Würfeln, verschiedenen Berufen, Talenten und Zaubern. Hauptsächlich spielten die Abenteuer auf dem Kontinent Aventurien. Noch immer erfreut sich das Spiel großer Beliebtheit, Romane, Regelerweiterungen und sogar eine Zeitung füttern die Fans.

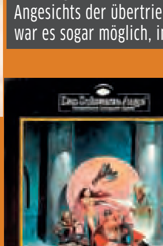
Die Nordland-Trilogie

1992



DIE SCHICKSALSKLINGE | Der erste Teil der Nordlandtrilogie, entwickelt von Guido Henkel (siehe S. 38), führt Sie mit sechs Helden auf die Suche nach Grimring, der – Überraschung! – Schicksalsklinge. Angesichts der übertrieben akkuraten Übertragung war es sogar möglich, in Sackgassen zu geraten.

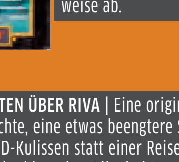
1994



STERNENSCHWEIF | Diesmal suchen Sie nicht nach dem titelgebenden Objekt, sondern trachten danach, mit einem Stein Zwerge und Elfen zu versöhnen. Wie beim Vorgänger ist die Welt in Blöcke aufgeteilt, die Kämpfe laufen rundenweise ab.

1996

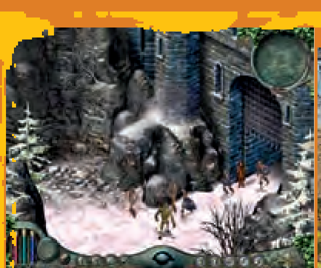




SCHATTEN ÜBER RIVA | Eine originelle Geschichte, eine etwas beengtere Spielwelt, 3D-Kulissen statt einer Reisekarte – der Abschluss der Trilogie ist unter den Anhängern umstritten.

Die Erben

1998

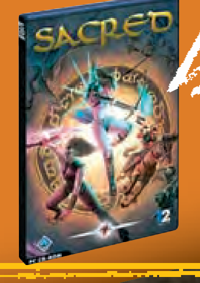


LADY, MAGE AND KNIGHT | Ohne Guido Henkel entwickelten Attic und die Larian Studios **LMK** – doch das Action-Rollenspiel wurde 2000 eingestellt.



ARMALION | Entwickler Ikarion (**Demonworld**, **Hattrick!**) meldete Konkurs an – den verbliebenen Programmcode kaufte der Gütersloher Publisher Ascaron.

2004



SACRED | Ascaron nutzte Teile aus **Armalion** für die Entwicklung des Bestsellers **Sacred**. Inhaltlich hatte das Spiel nichts mehr mit **DSA** zu tun – auch spielerisch orientierte sich **Sacred** am Hack-'n'-Slay-Vater **Diablo 2**. Derzeit ist ein vielversprechender Nachfolger in Entwicklung und erscheint möglicherweise parallel zu **Drakensang**.

INTERVIEW MIT ENTWICKLER-LEGENDE **GUIDO HENKEL**

„Ich fühle mich sofort nach Aventurien versetzt."

PC Games: Wie bist du zur PC-Spiele-Branche und zu **Das Schwarze Auge** gekommen?
Henkel: „Ich fing 1982 an, Spiele zu programmieren. Nach ein paar Anläufen gelang es mir, 1985 mit **Hellowoon** mein erstes Game zu veröffentlichen. Danach kamen noch ein paar weitere Text-Adventures, die ich mit meinem Schulfreund Hans-Jürgen Brändle zusammen erstellte. 1989 beschlossen wir, einen weiteren Schulfreund, Jochen Hamma, mit aufzunehmen – Attic Entertainment Software war geboren. Nachdem wir von diversen Publishern ganz brutal abgeledert wurden, beschlossen wir 1991, unsere Games in Zukunft selbst zu publishen. Das war ein Riesenschritt, weil wir von dem Moment an eben fast alles komplett selbst machen mussten. Ich blicke immer wieder gern darauf zurück, wie wir nächtelang in meiner Wohnung wie die Irren auf etwa 10 Amigas Disketten kopierten, um sie am nächsten Tag dann zu labeln und mit Handbuch in einer Box zu verpacken. Das war auch in etwa die Zeit, als wir die **DSA**-Nordland-Trilogie in Angriff nahmen. Nach dem dritten Teil habe ich Attic und Deutschland verlassen und mich in Südkalifornien niedergelassen."
PC Games: Was hat für dich den Reiz ausgemacht, an der Nordland-Trilogie zu arbeiten?
Henkel: „Meine Partner Hans-Jürgen Brändle, Jochen Hamma und ich haben selbst rege **Das Schwarze Auge** gespielt und hatten immer davon geträumt, eines Tages ein **DSA**-Computerspiel zu machen. Eines Tages bekamen wir dann plötzlich aus heiterem Himmel einen Telefonanruf mit der Frage, ob wir interessiert wären ..."
PC Games: Was hat dir dabei am meisten Spaß gemacht, was hat dich am meisten frustriert?
Henkel: „Projekte dieser Größenordnung haben permanent Ups und Downs. Im Großen und Ganzen war's eine Menge Spaß und zu sehen, dass unser Werk damals international Anerkennung fand, war für uns alle, glaube ich, sehr schön. Außer uns und Blue Byte gab es damals keine deutsche Firma, die Produkte in Europa, den USA und Asien am Markt hatte. An Frustrationen kann ich mich nicht mehr erinnern. Nach so langer Zeit sieht man alles durch eine Art rosa Brille, denke ich."

> „Es werden oft teure Spieleimitationen vermarktet, die in ihrem Kern verarmt sind."

PC Games: Was würdest du heute bei der Entwicklung eines **DSA**-Spiels anders machen?
Henkel: „Ich würde es nicht mehr so extrem am Pen-&-Paper-Spiel orientieren. Inhaltlich natürlich schon, aber von der Bedienung und den Attributen könnte man das schon etwas anwenderfreundlicher machen, als wir das mit der Nordland-Trilogie getan haben."
PC Games: Verfolgst du die Entwicklung von **Drakensang**?
Henkel: „Ich schaue mir das Spiel immer wieder an, ja. Die Jungs von Radon Labs haben mich vor zwei Jahren bereits kontaktiert, um mir erste Demos zu zeigen und von mir etwas Feedback zu bekommen. Was hat bei der Nordland-Trilogie funktioniert, was kam nicht so bei den Leuten an? Einfach ein freundlicher Informationsaustausch. Seither habe ich das Game immer mal wieder gesehen. Mir gefällt es sehr gut. Die Atmosphäre ist prima und jedesmal, wenn ich es sehe, fühle ich mich sofort nach Aventurien versetzt."
PC Games: Hättest du gern selbst an **Drakensang** mitentwickelt?
Henkel: „Nein. Ich habe an solch großen Projekten kein Interesse mehr. Ich habe zwar generell schon noch Interesse am Rollenspielmarkt, aber nicht in der Form von Vierjahresprojekten mit 50 Teammitgliedern und so fort. Dem Teufelskreis bin ich glücklich entsprungen."
PC Games: Nach dem Ende der Nordland-Trilogie war der **DSA**-Serie auf dem PC kein gutes Schicksal beschieden – sowohl **LMK** als auch **Armalion** erschienen nie. Sind Rollenspiele auf Basis eines komplexen Regelwerks in einer Zeit von Fast-Food-Kost wie **Oblivion** noch überlebensfähig?
Henkel: „Ich denke, es wird immer ein Publikum für gute Rollenspiele geben, keine Frage. Das Problem ist, dass die Erwartungshaltung der Industrie heute sehr uniform ist. Spiele müssen heute auf Kommerz getrimmt werden. Publisher und deren Marketing-Leute, die in aller Regel von Games keine Ahnung haben, diktieren den Entwicklern, wie das Spiel auszusehen hat. Dazu kommt die Erwartungshaltung der Presse, dass jedes Spiel mindestens ein Dreißig-Millionen-Dollar-Budget braucht und immer die neueste Technologie ausnutzt. Spieldesign wird heutzutage konstant mit technischem Design verwechselt und anstatt

Weg. Drakensang ist nämlich wie **Neverwinter Nights 2** ein partybasierendes Rollenspiel: Es ist zwar möglich, allein durch Aventurien zu hetzen, aber das ist unverhältnismäßig schwer. In einer Gruppe – idealerweise aus den vier Typen Kämpfer, Magier, Dieb und Ranger zusammengestellt, ist DSA 4 deutlich spannender und taktischer. Zwischen den Charakteren können Sie natürlich jederzeit wechseln und die Ausrüstung tauschen. Letzteres verlangt allerdings derzeit noch verhältnismäßig viele Mausklicks ab. Wenn das Gruppenspiel in **Drakensang** derart wichtig ist, muss die Bedienung hier noch geölt werden. Sinnvoll: Die wahrscheinlichste Aktion bei einem Gegenstand liegt auf der linken Maustaste, ein Rechtsklick bringt ein Kontextmenü mit mehr Optionen zum Vorschein.

Entscheidend für den Spielverlauf sind einzig und allein die Charakterwerte und der Umgang damit: Minispiele fürs Schlösserknacken? Gibt es nicht. Stattdessen hängt etwa Ihre Ausbeute bei Tieren von Ihren Tierkundekenntnissen ab, Ihre Erfolgsaussichten beim Einschmeicheln von Ihrem Charisma, die Wahrscheinlichkeit, Fallen zu entdecken, von Ihrer


HELDEN IN LEDERHOSEN | Im Kampf in der Gruppe setzen Sie auf eine Mischung aus Nah- und Fernkämpfern.


DRACHE LIGHT | Tatzelwürmer sind Drachen mit zurückgebildeten Flügeln – aber deswegen nicht minder gefährlich.

mehr Spaß in die Games zu packen, werden stattdessen immer mehr unnötige Effekte und noch mehr Polygone und Texturen reingepackt. All das ist kontraproduktiv und dient wirklich nur dazu, immer mehr, immer teurere Spiele-Imitationen zu vermarkten, die in ihrem Kern aber total verarmt sind. Rollenspiele leben aber von ihrem Kern, der Story, der Welt, den Figuren – dem wahren Game Design. Leider sehe ich kaum einen Major Publisher ein solches Projekt anfassen, weil ein Rollenspiel im Markt nie die Akzeptanz eines Shooters wie **Bioshock** haben wird. Das RPG-Element wird bei solchen Versuchen [*Rollenspiele großer Publisher; Anm. d. Red.*] immer total verwässert und am Ende kommen Spiele heraus, die die echten Rollenspieler einfach nicht recht ansprechen. Der Rollenspielmarkt ist und wird immer ein Nischenmarkt bleiben. Wenn es also richtige Rollenspiele geben wird in Zukunft, werden die von kleinen Indie-Publishern [*unabhängige Publisher ähnlich den Independent Labels in der Musikbranche; Anm. d. Red.*] kommen, denen es um die Spiele geht und nicht um die Erwartungen ihrer Aktionäre, oder das dritte Eigenheim auf den Fidschi-Inseln."

PC Games: Was ist dir bei einem **Das Schwarze Auge**-Spiel am wichtigsten?

Henkel: „Die Welt, die Atmosphäre und der Spielspaß. Alles andere ist für mich persönlich zweitrangig."

PC Games: Wirst du **Drakensang** spielen, wenn es herauskommt?

Henkel: „Ja, auf jeden Fall. Ich freue mich schon sehr darauf, Aventurien wieder einmal zu besuchen. It's been too long ..."

Sinnesschärfe. Und: Die Kämpfe in **Drakensang** sind jederzeit pausierbar, damit Sie die Aktionen Ihrer Recken „durchchoreografieren" (Beyreuther) können. So bereiten Sie erst in Ruhe den Schutzzauber des Magiers vor,

„Wir machen Baldur's Gate in 3D"

Bernd Beyreuther, Creative Director

EINE DRAKENSANG-QUEST

Herzstück eines Rollenspiels sind die Aufgaben, die Sie während Ihrer Reise erledigen. Ein Beispiel.



1 **KNEIPENBEKANNTSCHAFT** | Eine „Conversation" (eingeblendeter Text über Nichtspielercharakteren) macht unseren tulamtischen Magier auf etwas aufmerksam. Wir reden mit dem Wirt.

2 **BÄREN AUFGEBUNDEN** | Dieser erzählt uns von einem Bären, der den umliegenden Wald unsicher macht. Er rät uns, zunächst mit dem Jäger Kauzenstein zu sprechen.

3 **WENIGER ALLEIN** | Nette Geste: Die Amazone Rhulana hat sich uns angeschlossen. Wir laufen mit ihr (etwas lang) durch den Wald, bezwingen bei Jäger Kauzenstein einen Wolf und werden von dem Waidmann in eine Höhle geschickt.

4 **GRUPPENDYNAMIK** | Zusammen mit der Amazone und einem beschworenen Skelett erlegen wir in dem Dungeon einige Ratten. Hinterher nehmen wir die Nager aus ...

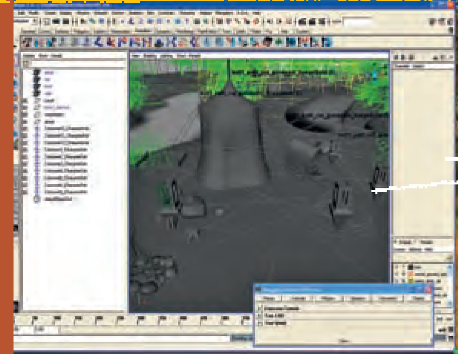
5 **PETZE** | ... und sind auch schnell mit dem genannten Problembären konfrontiert, den ein neu beschworener Feuerdämon mit angreift. Beachten Sie die wechselnden Lichtverhältnisse.

6 **BEUTE** | Geschafft – wir können den Bären ausnehmen – was wir neben dem Kopf noch einsacken, hängt von unserer Kenntnis der Tierkunde ab. Mit dem Haupt des Brummbären geht es zurück zu Jäger und Wirt, wo wir unseren verdienten Levelaufstieg kassieren.

TECHNIK-CHECK

„Wir wollen kein technisches Schaulaufen, sondern ein stimmiges Abbild Aventuriens“ – dafür nutzt Radon Labs die hauseigene Nebula-Engine.

Den großen Vorteil darin, eine eigene Technologie zu benutzen, sehen die Entwickler darin, dass „man alle Facetten kennt und leicht Anpassungen machen, einen spezifischen Look herausarbeiten kann“. Anwendungen dritter Parteien, also etwa das Baumsystem Speedtree oder eine Physik-Simulation, lassen sich trotzdem ins Grundgerüst einbinden. Finale Hardware-Anforderungen stehen noch nicht fest, aber es soll „nicht nur auf hochgerüsteten Mega-Maschinen laufen“. Wartezeiten sollen im späteren Spiel durch Vorausladen neuer Orte minimiert werden – beim ersten Betreten dauert es derzeit aber doch ein wenig lange – hier wird noch optimiert.





(Anmerkung des Verfassers: Ich habe mich köstlich über die Antworten auf die Hardware-Fragen amüsiert, etwa „Was ist eure Meinung zu Vertex-Texturing, Geometry-Shading oder Shader-Model 4?“ – „Im Zentrum stehen Charaktere, Story, Regeln, Gameplay. Von unserer Technologie-Abteilung erwarte ich heutzutage, dass sie mir mit einem freudigen Lächeln auf meinen Wunsch: ‚Wir brauchen hier ein schönes magisches Leuchten ...‘ antworten: ‚Kein Problem.‘ – Wenn Shader Model 4 dabei hilft, dann finde ich das auch gut.“)

beschwören einer Feuerkämpfer, drehen die im Kampf etwas weitsichtigere Kamera und reihen die Spezialaktionen Ihrer Kämpfer (eine Vereinfachung des Regelwerks, um es „mehr krachen zu lassen“) auf, die dann ausgeführt werden – also keine Hektik, keine Sacred 2-Schnellklickerei.

In Ferdok haben Sie außerdem die Möglichkeit, Ihre gerade nicht benötigten Mitstreiter zu parken – „Helden-WG“ nennt Beyreuther Ihr Spielerhaus. Geparkt scheinen derzeit auch viele Nichtspielercharaktere – der nachvollziehbare Tagesablauf, Markenzeichen und Buzzword vieler Rollenspiele, ist derzeit in Drakensang selten.

Die Quests machen dafür bisher einen stimmigen, durchdachten Eindruck – von einer vom Bruderherz bestohlenen Gauklerin über eine Kaskade kleinerer Aufgaben für die Aufnahme in die Diebesgilde („Rätseln steht aber dennoch im Hintergrund“) bis zum Auffinden des Magiers Rakorium in einer Höhle voller Steinfiguren – feiert Drakensang die Aufgabenbandbreite auf hohem Niveau ab.

Emotionen zu wecken und Menschlichkeit zu vermitteln, ist ein Herzensanliegen der Geschichte. Überzeugende Romanzen – aber im Gegensatz zu The Witcher „kein Brute Force“ – begegnen Ihnen daher auf dem Weg genauso wie – im Verhältnis zum Hexer absehbarere – Entscheidungen. „Wir möchten die Linearität verlassen“, sagt Beyreuther. Ob sich das nur auf die üblichen Händel, etwa zwischen den inquisitorischen Praiostemplern und den Hexen, oder auch auf fundamentale Geschichtselemente bezieht, ist noch offen. Fest steht,

DIE SPIELWELT

Das Mittelreich in Aventurien ist groß – wir haben uns einige der schönsten Plätze angeschaut.

Noch nicht zu sehen: Die Höhlen von Gruldur mit dem Zyklopischen Tor – Zyklopen kommt eine Schlüsselrolle zu. In den Moorbrücker Sümpfen („eine Art Halloween-Setting“) bekommen Sie es mit Zombies und Grabräubern zu tun.
Schnellreisen via Karte ist übrigens möglich – unter Umständen lauern unterwegs aber Banditen. Auch eine Abkürzung: Manche Quests befördern Sie direkt zum relevanten Ort.



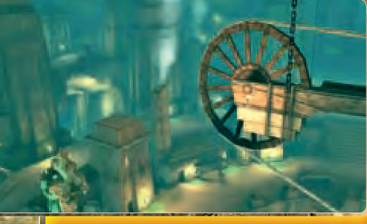
DER BERG DRAKENSANG | Was genau auf dem titelgebenden Berg passiert, verraten die Entwickler natürlich noch nicht.



FERDOK | Nicht nur in den Lagerhäusern wollen Ihnen allerlei finstere Kreaturen an den Kragen – keine Zeit fürs leckere Ferdoker Bier.



AVESTREU | Vermeintlich friedlich wie das Auenland, doch schon bald merken Sie, dass etwas im Argen liegt.



MUROLOSCH | In der unterirdischen Stadt rüsten sich die Zwerge zum Kampf – die Architektur ist, wie auch sonst bei **Drakensang**, beeindruckend, die Beleuchtung stimmig.





HÖHLEN UNTER BÄUMEN | Zahlreiche Quests führen Sie in Dungeons, wo sie dem reichhaltigen Bestiarium des **DSA**-Universums begegnen.

WUSSTEN SIE …

- … dass eine Closed Beta und eine Demo-Version von **Drakensang** geplant sind?
- … dass Zechen ein traditionelles **DSA**-Talent ist?
- … dass **Das Schwarze Auge** eigentlich **Aventuria** heißen sollte und gegen den Willen der Autoren umgetauft wurde?
- … dass die Mitteldeutsche Medienförderung die Entwicklung von **Drakensang** bezuschusst? Folglich findet die Qualitätssicherung in Halle statt.
- … dass Fans ein Browser- und ein Freeware-Spiel zu **Das Schwarze Auge** entwickeln?



SÄBELRASSELN | Die Amazone fügt Gegnern im Kampf mit ihrem Sprung mächtigen Schaden zu.

dass in **Drakensang** die Religion im Verhältnis zu **Gothic** ein untergeordnetes Gewicht hat (sehr zur Freude des Verfassers, der noch am Vortag beim Buchhändler Bibeln zur Märchensektion räumte).

Auch abseits der technischen Merkmale überzeugt **Drakensang** stilistisch, die Entwickler setzen ihr Beleuchtungssystem geschickt ein, um die Stimmungen von Landschaften und Geschichte hervorzurufen. Neben dem Soundtrack, komponiert von Tilman Silescu (Dynamedion – bekannt für die Musik zur **Spellforce**-Reihe oder zu **Anno 1701**), spielt auch die Vertonung der Charaktere eine entscheidende Rolle, wie **Witcher**-Geschädigte bestätigen können. Hier ist noch unklar, in welchem Umfang wie viel im fertigen Spiel gehört, wie viel gelesen wird. Der Verlauf mancher Multiple-Choice-Dialoge hängt von ihrer Klasse ab, weil etwa manche Wachen keine Zwerge mögen.

Was bleibt als Eindruck von **Drakensang** auf dem Heimweg im noch unbestreikten ICE? Der Eindruck, dass Radon Labs etwas schaffen will, dass rar geworden ist in der Welt der Nanosuits und Booster-Packs: Ein Spiel mit Seele. Ein richtiges Rollenspiel. Ein Spiel, dem man umso mehr wünscht, dass die wenigen Kanten noch ausgebügelt werden.

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Gut: Die stimmige Ästhetik des Spiels, trotz der scheinbar begrenzten Welt („Was, nur so ein Mitteleuropa-Zeug?"). Die verschiedenen Schauplätze. Die Charakterentwicklung selbst. Noch suboptimal: Die vielen Mausklicks im Inventar, die teilweise recht langen Laufwege, die teils unbeholfen wirkenden Charakteranimationen und bei allem „Technik ist doch nicht so wichtig"-Gerede: die Wasserkanten. Völlig unsicher: ob die dynamischen Dialoge und die unterschiedlichen Lösungswege wirklich gut funktionieren. Kaufen würde ich mir **Das Schwarze Auge 4: Drakensang** dennoch sofort – selbst wenn es nicht das perfekte Spiel wäre. Das bisher Gesehene vermittelt den Eindruck einer Liebe zum Detail und zum Projekt, die ihresgleichen sucht. Respekt!

ENTWICKLER: **Radon Labs**
ANBIETER: **Dtp Entertainment**
TERMIN: **2. Quartal 2008**

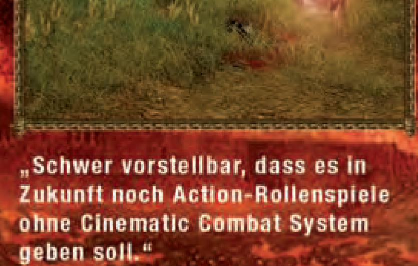




"Ein so Diablo-nahes Feeling hatte ich bei einem Action-Rollenspiel schon lange nicht mehr."
GameStar 11/2007



„Legend: Hand of God ist der nächste viel versprechende Anwärter auf den Hack & Slay- Thron."
Gamona 14.06. 2007



„Schwer vorstellbar, dass es in Zukunft noch Action-Rollenspiele ohne Cinematic Combat System geben soll."
PC Games 10/2007



Ab 12.10.2007 überall erhältlich.
Auch als Collector's Edition.
Mit Cosma Shiva Hagen als Lichtelfe Luna.






hand of god
Legend
www.legend.de

LUFTSCHLAG | Allein ist der Hubschrauber ein leichtes Ziel für die Raketen der Panzer.

SICHTWECHSEL | Wie bei den Konkurrenzspielen sind alle Fahrzeuge steuerbar.

DEFENSIV | Mit einem mobilen Flakgeschütz verteidigen Sie Ihren Standpunkt spielend gegen feindliche Helis.

OFFENSIV | Der letzte Widersacher ist erledigt, Sie haben die Basis für Ihre Seite gewonnen.



FRONTLINES

Fuel of War

Von: Sebastian Weber

Von Moddern zu Hoffnungsträgern der Mehrspieler-Shooter – die Entwickler der Kaos Studios schicken Sie 2008 in actionreiche Multiplayer-Schlachten.

Seit dem Erfolg der **Battlefield**-Reihe sind Mehrspieler-Shooter wieder schwer angesagt. Tag für Tag bekämpfen sich Hunderte oder gar Tausende Spieler in den Weiten des Internets, immer geht es um Dokumente, Flaggen oder andere strategische Ziele. Publisher THQ plant, dem Genre mit **Frontlines: Fuel of War** im kommenden Februar einen weiteren Schub zu geben.

Daran arbeiten die Entwickler der Kaos Studios gerade mit Hochdruck: Die kreativen Köpfe haben sich mit der **Battlefield 1942**-Modifikation **Desert Combat** einen Namen gemacht und später an **Battlefield 2** mitgewirkt. Damit der kürzlich terminlich verschobene Shooter auch wirklich Anfang 2008 in den Händlerregalen steht, sind die Schlachtfelder des nicht öffentlichen Beta-Tests momentan gut gefüllt. So will man letzte Fehler ausfindig machen und beseitigen.

Doch worum geht es in **Frontlines** überhaupt? Im Jahr 2024 hat sich die Welt weiter zum Schlechten verändert. Überbevölkerung, Waldsterben, das Abschmelzen der Gletscher und vor allem die zur Neige gehenden fossilen Brennstoffe Erdöl und -gas sowie Kohle sind der Auslöser eines globalen Konflikts: Zwei Fraktionen, die Westkoalition (ähnlich der NATO) und die Rotstern-Allianz (unter anderem Russland und Asien), streben danach, die letzten Erd-Reserven einzuheimsen. Das Story-Gerüst von **Frontlines** wirkt realitätsnah und nachvollziehbar – aber nicht neu.

Der Spielablauf erinnert an **Enemy Territory: Quake Wars**, das die Schießereien durch Missionsziele auf einen Punkt in der Karte konzentrierte, damit die Soldaten nicht ziellos über die riesigen Areale irren. **Frontlines** schlägt in dieselbe Kerbe, setzt aber, wie der Name schon andeutet, auf Frontlinien. Dort gilt es, Aufgaben zu erledigen: Sie stibitzen etwa wichtige Dokumente oder erobern strategisch

DIE EFFEKTIVSTEN WEGE ZUM RUHM

BOLLWERK | Das Ziel Ihres Angriffs ist stark bewacht, vor allem die Türme drum herum sind beliebter Unterschlupf für Scharfschützen. Doch auch vom Dach droht Gefahr.

UNERWARTET | Haben Sie das Außenareal überlebt, sind Sie längst noch nicht in Sicherheit. Feindliche Drohnen und Truppen warten im Inneren. Die kleinen wendigen Flugbiester können jederzeit auftauchen, Überraschungsangriffe sind an der Tagesordnung.

ÜBERRASCHUNG | Um Truppen auf dem Dach auszuschalten, helfen kleine Helikopter. Damit rechnen Ihre Widersacher nicht. Die verschiedenen Arten der Drohnen helfen zunächst, das Gelände auszuspähen.

QUAL DER WAHL | Um das Gebäude in der Mitte der Karte einzunehmen, stehen Ihnen mehrere Wege zur Verfügung: Der Frontalangriff (1) ist zwar die direkte Route, doch dort lauern zwei gegnerische Panzer. Die beiden Seitenwege (2) sind dagegen weniger gut geschützt.

MÄCHTIG | Mit Infanterie allein lassen sich Panzer nicht aus dem Weg räumen – da muss das ganz große Besteck her. Aber Vorsicht ist geboten! Leichter ist es, sich auf den anderen Wegen an ihnen vorbeizuschleichen und einem direkten Konflikt auszuweichen.

ALLES GUTE KOMMT VON OBEN | Fordern Sie Luftunterstützung an, um sich der feindlichen Tanks zu erwehren. Dank Voice-over-IP sind Sie mit Ihren Teamkameraden verbunden und stimmen sich mit den Piloten ab, um den Angriff effektiv zu gestalten.

LEICHTES ZIEL | Die Kampfhubschrauber machen den Weg schnell frei, sind jedoch bei zu viel Gegenwehr schnell vom Himmel geschossen. Der Sturm auf die Festung kann dann aber beginnen, außerdem klingelt Ihre Punktekasse für erfolgreiches Teamwork.

interessante Stellungen. Ist das gelungen, verlagert sich das Geschehen auf einen anderen Punkt der Karte. Was sich linear anhört, soll laut Kaos Studios abwechslungsreich gestaltet sein. Oftmals kommt es vor, dass ein Team sich zurückziehen muss, weil es zum Beispiel besetzte Orte verliert. Die Ballerei bleibt dadurch dynamisch und actionreich zugleich, lange Leerlaufsituationen wie sie in **Battlefield** durchaus vorkommen, bleiben damit aus.

Abwechslung ist gleichsam bei den Truppen angesagt: Mehr als 60 Fahrzeuge und Waffen stehen zur Wahl, darunter Panzer, Selbstschussanlagen, Drohnen (unter anderem Angriffs- und Aufklärungsroboter) und Jets. Ihren heldenhaften Soldaten modifizieren Sie daneben durch die zahlreichen Wummen und Ausrüstungsgegenstände so lange, bis er perfekt zu Ihrer bevorzugten Vorgehensweise und in die Rolle passt, die Sie im Team einnehmen. Damit auch bei den Einsatzorten keine Langeweile aufkommt, werkeln die Entwickler an sieben Schauplätzen, die sie realen asiatischen Vorbildern nachempfinden. Die Örtlichkeiten sind zerstörbar, was grafisch spektakulär in Szene gesetzt ist, und bieten Raum für unterschiedlichste Strategien. So erscheint keine Mission gleich.

Die **Desert Combat**-Erfinder konzentrieren sich auf einen weiteren wichtigen Punkt: Teamplay. Damit bei bis zu 64 Spielern auf einem Server die Zusammenarbeit effektiv möglich ist, integrieren die Kaos Studios unter anderem ein Voice-over-IP-Programm. Über weitere angedachte Funktionen, die die Zusammenarbeit im Kampf erleichtern, schweigt sich Kaos Studios bislang aus, kündigt lediglich an, dass mehr in Planung ist.

Lediglich Mehrspieler-Schlachten zwischen PC- und Konsolen-Veteranen sind nicht angedacht. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Das Frontlinienkonzept klingt vielversprechend. Da die Kaos Studios bereits Erfahrungen mit Mehrspieler-Shootern gesammelt haben, bin ich guter Dinge, dass sie einen starken Konkurrenten für **Battlefield 2142** und **Enemy Territory: Quake Wars** in der Pipeline haben. Dank der Terminverschiebung ist auch genug Zeit, letzte Fehler zu beheben.

ENTWICKLER: **Kaos Studios**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **Februar 2008**



ZERSTÖRUNG | Schlachtschiffe und Kreuzer bombardieren lange Zeit die Feindplaneten – dann kann man sie erobern.



ACTION | Nur selten zoomt man so nah ans Geschehen heran – die vereinfachte Kartenansicht ist übersichtlicher.

Sins of a Solar Empire

Das All hat man am PC schon häufig erobert. Öffnet Sins of a Solar Empire das Tor zu einer neuen Spielspaßgalaxie?

Nehmen Sie einfach alle Weltall-Strategiespiele da draußen: Homeworld, Nexus, Master of Orion, Ascendancy und wie sie alle heißen. Alle gut miteinander vermixt ergeben Sins of a Solar Empire, das wir in der Beta-Version ausgiebig gespielt haben.

Sie beginnen das Echtzeit-Strategiespiel mit einem Heimatplaneten, dessen Umfeld Sie mit Rohstoffminen, Raumschiffwerften, Laboratorien und allerlei pfiffigen Extras bebauen. Mit einer ersten Flotte erobern Sie umliegende Planetensysteme, erweitern Ihren Einfluss, errichten Handelsrouten und investieren Ressourcen in mehrere wunderbar umfangreiche Forschungsbäume. Mit überlegener Technologie haben Sie bessere Chancen, sobald Sie auf einen Gegenspieler treffen – ob im Einzel- oder Mehrspielermodus. Besonders mächtige „Heldeneinheiten" sind in den (unübersichtlichen) Kämpfen die riesigen Schlachtschiffe, die sogar an Erfahrung gewinnen und damit immer stärker werden. (fs) ❏

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Innovativ ist Sins of a Solar Empire nun wirklich nicht – und trotzdem hat es mich richtig gefesselt. Sieben (!) Stunden investierte ich allein in eine Mission: Unbedingt wollte ich alle Technologien erforschen, Planeten erobern, Schlachten schlagen. Das Interface ist zwar einsteigerfreundlich und durchdacht, doch speziell in Kämpfen und bei der Einheitenauswahl wünsche ich mir noch viel mehr Übersicht.

ENTWICKLER: Ironclad Games
ANBIETER: Stardock Entertainment
TERMIN: Februar 2008



SCHÖN TÖDLICH | Die detailliert ausgearbeiteten Assassinen sind für den Tod von Jasons Braut verantwortlich.

AUFGESPIESST | Keine Frage, in der Antike ging man nicht gerade zimperlich miteinander um. Die Kämpfe sind Action pur.



FLOTTES TRIO | Titelheld Jason bekommt im Laufe des Spiels Unterstützung von Atalanta (A) und Hercules (B).

Rise of the Argonauts

Von: Roland Austinat

Action in der Ägäis: König Jason kämpft um das Leben seiner Geliebten – nicht auf der Leinwand, sondern demnächst auf Ihrem PC.

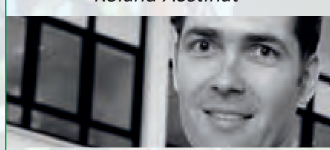
Ed Del Castillo kennt sich mit Spielen aus: Er produzierte zahlreiche Teile der **Command & Conquer**-Serie und zeigte mit **Battle Realms** und **Dungeons & Dragons: Dragonshard**, dass Echtzeit- und Rollenspiel-Elemente zusammen in einem Spiel funktionieren. Sein neuestes Projekt: das Action-Rollenspiel **Rise of the Argonauts**, das ohne fummelige Menüs auskommen und dafür mit einer spannenden Geschichte und rasanten Kämpfen punkten will.

Wer in der Schule aufgepasst hat, kennt sicher die Geschichte vom König Jason, der mit seinen heldenhaften Gefährten, den Argonauten, auf die Suche nach dem Goldenen Vlies geht. **Rise of the Argonauts** erzählt die antike Sage frei nach: Kurz vor der Hochzeit fällt Jasons Gemahlin einem Anschlag zum Opfer – nur mit dem Goldenen Vlies kann er sie wieder zum Leben erwecken. Ed Del Castillo spielt uns die ersten Szenen vor: Jason jagt den Mörder seiner Verlobten durch den Palast, sammelt dabei Speer, Schwert, Schild und Streitkolben auf und lernt damit umzugehen. Sie müssen keine wilden Tastenkombos verinnerlichen: „Wir wollen, dass ihr das Spiel nach einer Woche Pause nicht von vorn starten müsst, weil ihr alle Angriffe vergessen habt", erklärt uns Ed. Ein Hieb bleibt ein Hieb, doch mit richtigem Timing wandelt er sich zu einer besonders starken Attacke. Jasons Streitkolben macht Kleinholz aus gegnerischen Schilden, sein Speer nagelt Feinde an die Wand und zusammen mit den Argonauten gelingen Jason fesche Team-Angriffe. Mit dem Schild parieren Sie automatisch die Schläge des Ihnen am nächsten stehenden Gegners im Spiel. Doch Ihre Waffenhand bleibt damit ungeschützt: Jasons richtige Positionierung ist also entscheidend.

Ihr mobiles Hauptquartier ist die Argo. Mit diesem Kahn schippern Sie von Schauplatz zu Schauplatz. An Bord: Alle gerade dienstfreien Argonauten, Trophäen, gefundene Waffen und Rüstungen sowie Priester von Apoll, Athene, Ares und Hermes. Berichten Sie diesen von Ihren Taten im Namen der Götter, gibt's zur Belohnung neue Talente und Fähigkeiten: Ares belohnt aggressives, Athene taktisches Vorgehen. Erfahrungspunkte gibt's nicht – die vier Fertigkeitenbäume erforschen Sie allein durch Wort und Tat. Richtig gelesen: Sie werden auch für gute Gespräche belohnt. ❑

ERSTEINDRUCK

Roland Austinat



In **Rise of the Argonauts** spielt die Story anders als in **Titan Quest** eine Haupt- und keine Nebenrolle. Jason muss auf jeder Insel, die er mit der Argo ansteuert, knifflige Missionen lösen und harte Entscheidungen treffen. Eine pfiffige Benutzeroberfläche mit genial gelöster Inventarverwaltung, Gefährten, die unterschiedlicher nicht sein könnten, und fixe, aber faire Kämpfe – ich freue mich schon jetzt darauf, mit der Argo in See zu stechen.

ENTWICKLER: Liquid Entertainment
ANBIETER: Codemasters
TERMIN: 2008

Shadowgrounds Survivor

Manchmal muss es einfach reiner Ballerspaß sein. Davon gibt es reichlich im Nachfolger des düsteren Science-Fiction-Shooters.

Ein bisschen wie **Doom 3**, wenn man von oben draufschauen würde – so können Sie sich das Action-Adventure der finnischen Entwickler Frozenbyte vorstellen. Es ähnelt stark dem 2005 veröffentlichten Vorgänger **Shadowgrounds**, ist aber in seiner Rezeptur verfeinert: Wieder steuern Sie einen unglücklichen Helden durch eine finstere Basis irgendwo im Weltall. Dort wimmelt's von Aliens, folgerichtig klaubt man im Minutentakt Waffen und Munition auf. Damit wird geballert, was das Zeug hält – meist ist ein Blutbad das nicht ganz jugendfreie Ergebnis. Die Inneneinrichtung geht nun hübsch physikalisch berechnet zu Bruch, außerdem haben die Grafiker neue Wetter- und Waffeneffekte eingebaut. Wer sich durch die Kampagne mit ihren neuen Umgebungen geschossen hat, darf außerdem dank des mitgelieferten Editors kreativ tätig werden.

Der größte Spaßfaktor im Vorgänger waren die dezenten Rollenspielanleihen. Die baut Frozenbyte in **Shadowgrounds Survivor** ein gutes Stück aus: Man hat die Wahl zwischen drei Charakteren, die unterschiedliche Talente besitzen. Außerdem entwickelt man Waffenkenntnisse und Spezialfähigkeiten, ganz ähnlich wie in einem Rollenspiel – so entstehen individuelle Charaktere nach dem persönlichen Geschmack. ❑



SPLATTER | Wem beim Anblick von Blut schwindelig wird, sollte sich für dieses Spiel besser am Stuhl fixieren.



VON OBEN | Man sieht stets auf das bleihaltige Treiben herab, daher kommt keine echte Gruselstimmung auf.

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Es ist kein Jahrhundertwerk, das uns hier erwartet. Schon der erste Teil war das nicht, und trotzdem: Ich habe ihn sehr gern durchgespielt. Das lag an den Rollenspiel-Elementen, die Frozenbyte nun erweitert: Es ist schon sehr befriedigend zu sehen, mit wie viel Bums eine voll ausgebaute Minigun die Feindeshorden zerbläst. Hirn aus, Ballerreflex an – manchmal brauche ich solche Spiele einfach.

ENTWICKLER: **Frozenbyte**
ANBIETER: **CDV**
TERMIN: **24. Januar 2008**

▲ **KLASSISCH** | Aliens degradieren die Erde zum Schlachtfeld. Ein altbekanntes Szenario, aus dem die Macher von **Empire at War** allerdings noch eine Menge herausholen.

▶ **DAS TEAM** | Von links: Martin Zschill (19), Siegfried Schell (29), Michael Legner (20), Christian Wittmann (26) und Michael Reinbold (22).

SNEAK PEEK

Universe at War: Angriffsziel Erde

Von: Felix Schütz

PC-Games-Leser verraten, ob das Strategie-Spektakel schon mal Richtung Siegertreppchen spazieren darf.

Angriffsziel Fürth: Fünf Leser einer feinen PC-Spiele-Zeitschrift folgen dem Marschbefehl in unsere Redaktion. Missionsbeschreibung: Eine fortgeschrittene Fassung von Petroglyphs neuem Echtzeit-Strategiespiel auf Spielspaß prüfen.

Das Team besteht aus erfahrenen Hobby-Generälen: **Supreme Commander**, **World in Conflict**, **Company of Heroes** und viele weitere Spiele beherrschen sie im Schlaf. Alle fünf sehen sich zuerst das mitreißende Intro an, machen sich so mit dem Setting vertraut: Drei Alien-Supermächte kriegen sich in die Wolle, die Erde muss als Schlachtfeld herhalten. Klingt wenig originell, doch schon der spielbare Prolog überrascht: Man kommandiert einen unterlegenen Menschentrupp – das soll dem Spieler ein Gefühl für die Übermacht der Invasoren geben. Schon früh sehen einige den Schriftzug „Mission fehlgeschlagen!" Siegfried Schell (29) erklärt: „Da kommen diese großen Alien-Viecher ins Bild gesprungen, hauen einmal auf meinen Panzer drauf – und schon hab ich verloren." Michael Reinbold (22) ärgert sich: „Bei mir war gleich die ganze Armee im Arsch." Siegfried sieht es positiv: „Ich find's gut, wenn der Anfang schwer ist, mich spornt das an." Michael Legner (20) hat andere Sorgen: „Die Wegfindung ist nicht optimal, meine Panzer bewegen sich wie im Knäuel. Das bringt die Kollisionsabfrage durcheinander."

Oha! Zu Beginn sparen unsere Tester nicht mit Kritik. Doch alles

PC GAMES SNEAK PEEK: WAS IST DAS?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:



- **Vollversion: Medieval 2 Gold Edition**
- **Vollversion: Virtua Tennis 3**
- **Zwei Sega-Shirts**
- **Sega-Notizblöcke**

Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

pcgames.de



MICHAEL ÜBER UNIVERSE AT WAR:

Die KI ist manchmal fehlerhaft, die Wegfindung hat Macken und grafisch reicht das Spiel nicht an **World in Conflict** heran. Doch die unterschiedlichen Rassen sind super designt und der Mehrspielermodus hat echt Tempo. Der wird seine Anhängerschaft finden!

MARTIN ÜBER UNIVERSE AT WAR:

Trotz guter Missionen bietet die Kampagne eher Standardkost, doch dafür war ich vom Skirmish-Modus angetan. Ausgezeichnetes Einheitenangebot und die Grafik ist top! Weitere Zoom-Stufen würden der Übersicht zwar gut tun, insgesamt bin ich aber sehr zufrieden.





CHRISTIAN ÜBER UNIVERSE AT WAR:

Nicht der gewohnte Einheitsbrei und spielerisch angenehm abwechslungsreich. Die Helden sind einfach klasse und der Welteroberungsmodus ist interessant. Meine Erwartungen wurden übertroffen – es ist eben schon eine Ecke mehr als „nur“ ein weiteres Strategiespiel!

wird gut, als sie die Hauptattraktion von **Universe at War** ausprobieren: die Alien-Rassen. In der linearen Kampagne beginnt man mit den Novus, einem Volk hochentwickelter Roboter. Christian Wittmann (26) schließt die Blechbüchsen sofort ins Herz: „Einheiten per Stromnetz blitzschnell von A nach B zu schicken – echt unverzichtbar!“ Damit meint er das Energieleitsystem: Man errichtet eine Art Strommasten, die über Lichtstrahlen verbunden sind. Dieses Netzwerk nutzen Novus-Einheiten, um flink von einem Mast zum nächsten zu beamen. Alle finden die Rasse toll – nur Martin Zschill (19) kann ihr nichts abgewinnen. Ihm gefällt eher die Hierarchie, ein finsteres Alien-Volk mit riesigen Läufer-Maschinen: „Das hat so einen Hauch von **Krieg der Welten**.“ Stimmt! Die teils gigantischen Stahlkolosse staksen zwar gemächlich, aber umso bedrohlicher über die Karte. Sie sind aufrüstbare Kampfeinheiten und mobile Basisgebäude in einem – und unterscheiden sich so völlig von den vielseitigen Novus. So sehr das unsere Tester freut, sie alle wünschen sich, die Kamera weiter hinauszoomen zu dürfen. Besonders bei den wuchtigen Läufern leidet nämlich die Übersicht.

Das dritte Volk, die Masari, findet anfangs nur geteilten Zuspruch. „Mit denen bin ich nicht warm geworden“, gibt Michael R. zu, während Siegfried von der rätselhaften Fraktion begeistert ist: „Masari können zwischen einem dunklen und hellen Modus umschalten. In einem sind die Einheiten stärker, bei dem anderen dafür schneller. Außerdem passen Gebäude ihre Produktivität an. Darin steckt ja massig taktisches Potenzial!“ Wie jede Fraktion haben auch die Masari besondere Heldenfiguren. Egal bei welcher Rasse: Diese Spezialeinheiten kommen super an. Christian macht es kurz: „Die Helden sind einfach klasse. Punkt!“ Michael L. hat aber nicht nur Lob parat: „Sie sterben noch zu schnell. In manchen Kämpfen muss man richtige Hit-and-Run-Taktiken anwenden.“ Ähnliche Vorwürfe hört man oft im Laufe des Tages: Das Balancing von **Universe at War** braucht noch Feintuning!

Je länger unsere Tester die Kampagne spielen, desto mehr Kritikpunkte entdecken sie. Michael R. und Christian tricksen etwa kurzerhand die Skripte einiger Missionen aus, was die teils nur minutenlangen Aufträge zum Kinderspiel verkommen lässt. Andere Einsätze geraten hingegen unnötig schwer – oft ist unklar, welche Einheit überleben muss und welche nicht. Solche Hinweise sollten doch in den Missionszielen stehen?

Jeder Einsatz beginnt auf einer schicken Weltkarte, auf der man nichts weiter tut, als die nächste



▲ **MÄCHTIG** | Jede Fraktion setzt vielseitige Heldeneinheiten ein. Die beißen zwar – laut Meinung unserer Tester – zu schnell ins Gras, können aber mit der richtigen Strategie ganze Schlachten für sich entscheiden. Das Design der Helden findet breiten Zuspruch.



▶ **GRAFIK ALS KRITIKPUNKT** | Ein Hierarchie-Läufer (A) marschiert gegen eine Novus-Basis: Laserstrahlen fräsen sich durch die Landschaft, Blitze prallen an Energieschilden (B) ab, Einheiten vergehen in feinen Explosionen. Aber: Unsere Tester klagen auch über matschige Bodentexturen und das Interface-Design bei den Novus (C).

LESERURTEIL

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

PC-GAMES-LESER ÜBER: UNIVERSE AT WAR: ANGRIFFSZIEL ERDE

Grafik und Atmosphäre



Leser: Matschige Bodentexturen und pixelige Schatten stehen fabelhaftem Einheiten-Design und satten Effekten gegenüber. Soundeffekte und Musik kommen gut an, begeistern aber nicht.

PC Games: Es stimmt: Universe at War sieht sehr gut aus, ist grafisch aber nicht herausragend.

Kampagne und Missionen



Leser: Die Abwechslung der teils auffällig kurzen Missionen gefällt unseren Lesern gut. Einige wünschen sich aber optionale Nebenmissionen, die man auf der dekorativen Weltkarte anwählt.

PC Games: Die storylastige Kampagne beginnt flott und solide, wirkt jedoch auch etwas linear.

Steuerung und Bedienkomfort



Leser: Größter Kritikpunkt: Die Kamera lässt sich nicht weit genug herauszoomen. Auch die Menüleiste wünschen sich einige etwas umfangreicher. Aber: Die Steuerung ist präzise und eingängig.

PC Games: Wer C&C bedienen kann, beherrscht Universe at War im Schlaf. Guter, solider Standard.

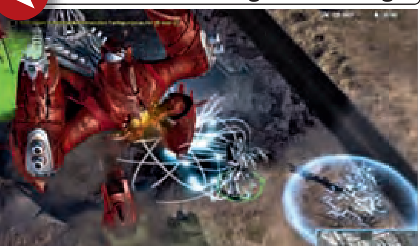
Rassen und Einheiten



Leser: Drei Fraktionen, jede so unterschiedlich wie Tag und Nacht – alle unsere Tester finden Gefallen an den abwechslungsreichen Einheiten, den Superwaffen und mächtigen Helden.

PC Games: Rassen können sich kaum mehr unterscheiden. Ganz klar ein Highlight des Spiels!

Künstliche Intelligenz und Bugs



Leser: Als clever und gerissen bezeichnen unsere Tester die Feind-KI. Eigentlich ein dickes Lob, doch eigene Einheiten bleiben manchmal regungslos und die Wegfindung hat Tücken.

PC Games: Natürlich hat das Spiel noch Bugs! Sind die behoben, wird aus dem roten Pfeil ein grüner.

Skirmish und Multiplayer



Leser: Der Welteroberungsmodus funktioniert in Skirmish- und Mehrspieler-Partien. Gefechte sind schnell und taktisch, da lange Aufbauphasen entfallen. Unsere Leser sind begeistert!

PC Games: Im temporeichen Mehrspielermodus lässt Universe at War seine Muskeln spielen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.



Erwartungen übertroffen


Erwartungen erfüllt


Erwartungen nicht erfüllt



BASTELSPASS | Läufer der Hierarchie sind auch gleichzeitig wandelnde Basisgebäude. Sie haben mehrere Aufhängungen, an denen neue Waffen, Schilde und auch Produktionsstätten Platz finden.

Mission zu starten. Aber: In einem separaten Skirmish-Modus, genannt Welteroberung, plant man seinen Feldzug ähnlich wie im Brettspiel Risiko. Das finden unsere Tester ziemlich cool.

Die KI spaltet die Gemüter. Martin freut sich: „Der Gegner lässt sich nicht abschlachten und wagt auch mal einen Rückzug." „Und er greift gezielt meine Helden an – das ist schon clever", lobt Siegfried. Michael R. ergänzt: „Bei mir hat er die Schwachstellen meiner Basis richtig ausgelotet – da werden auch Profis gefordert." Also alles super? Leider nein: Die KI zeigt besonders bei der Einheitenkontrolle häufige Aussetzer. Da muss Michael L. schon mal einen Klickbefehl mehrmals wiederholen, bis sich eine Baudrohne in Bewegung setzt. Und bei Christian reagieren Einheiten zuweilen nicht auf feindlichen Beschuss – selbst wenn daneben das Basiszentrum zusammenkracht. Mit solchen Fehlern ist in unfertigen Vorab-Versionen natürlich zu rechnen – bei Release Anfang 2008 müssen Sie aber verschwunden sein.

Abgesehen von den Bugs nicken alle Tester die Steuerung ab. Siegfried freut sich beispielsweise, dass man die Kamera auch mit den Tasten W, A, S und D bewegen kann. Christian lobt das eingängige Interface, während Martin zwar mit der Bedienbarkeit zufrieden, von dem grafischen Design und der Anordnung mancher Buttons jedoch weniger überzeugt ist. Universe at War stammt von



MICHAEL ÜBER UNIVERSE AT WAR:
Manche Texturen wirken sehr matschig. Aber: Design mit Herzblut ist wichtiger als die neuesten Grafikfeatures. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen schwankt, dazwischen verkommt die Karte fast zum Statisten – schade. Dafür ist der schnelle Mehrspielermodus ein Garant für Langzeitspielspaß.

NAME: Michael Legner ALTER: 20 Jahre
ZULETZT GESPIELT: Starcraft, Supreme Commander

SIEGFRIED ÜBER UNIVERSE AT WAR:
Der Anfang der Kampagne ist zwar etwas zu schwer, insgesamt schien das Balancing aber in Ordnung. Die Bodentexturen sind nicht so schön, ganz im Gegensatz zum Einheiten-Design – das ist nämlich klasse. Multiplayer gefällt mir sehr. Im Einzelspielermodus wünsche ich mir aber Nebenmissionen wie in Company of Heroes.



NAME: Siegfried Schell ALTER: 29 Jahre
ZULETZT GESPIELT: Medieval 2, CoH, The Witcher



SOLOSPASS | Die lineare Kampagne erzählt den Konflikt mit Zwischensequenzen. Unsere Leser sind damit zufrieden.



SPEKTAKEL | Im Mehrspielermodus fühlt sich unsere Testgruppe am wohlsten. Besonders das hohe Spieltempo erntet viel Lob.

ehemaligen Entwicklern der Command & Conquer-Reihe – das merkt man der simplen Bedienung an. Ein Klick lässt Einheiten marschieren oder angreifen, Gruppen werden mit der „Strg"-Taste gebildet. Das Bau- und Einheitenmenü verschwindet am unteren Bildschirmrand, außerdem haben alle Einheiten und Gebäude umfangreiche Tooltipps. Guter Standard also, den man erwarten darf.

Über die Grafik urteilen alle gleich: Sie ist gut, teilweise toll, aber nicht herausragend. „Sie kommt nicht an die von C&C 3 heran", meint Siegfried. Michael R. winkt ab: „Naja, World in Conflict sticht grafisch doch eh alles aus." Es sind eher technische Mängel wie pixelige Schatten oder unscharfe Bodentexturen, die einige Tester stören. Effekte und das Design der Rassen kassieren dafür viel Lob. Martin ganz nüchtern: „Ich finde die Grafik top." Auch die Spielatmosphäre gefällt. Zwar blockiert noch ein Bug auf manchen Rechnern die Einheitenkommentare, doch die rockige Musik im Stil von C&C: Alarmstufe Rot stößt bei vier von fünf Spielern auf dankbare Ohren.

Wir betanken die kritischen Fünf mit Pizza, danach gehen alle Mundwinkel hoch. Jungs, füttern wir euch nicht genug? Nein, es ist der Mehrspielermodus, in den sich das Team wagt. Und es tritt ein, was Entwickler am liebsten sehen: Konzentriert tüfteln die Spieler an ihren Strategien, jeder will den anderen ausstechen – keine leichte Aufgabe bei so unterschiedlichen Fraktionen! Und dann großes Lachen und Jubeln, als Siegfried den Riesenläufer von Michael R. mit einer Superwaffe zerlegt, als Martins Truppen sich an Christians Infanterie vergreifen und Michael L. in letzter Sekunde als Verstärkung eintrifft. Wir fragen nach: „Und Männer, macht der Mehrspielermodus Laune?" Fünf Daumen schießen stramm nach oben. ❑

Keine Randgruppe!

Spielen ist kein Verbrechen. Das bringen wir zum Ausdruck!

Jetzt auch kostenlos registrieren unter
www.gamingisnotacrime.de!

GAMING IS NOT A CRIME

Von der Gesellschaft geächtet: „Killerspiele"-Spieler!
Aber egal was man uns erzählen will, wir lassen uns das Zocken nicht verbieten. Spielen ist kein Verbrechen – und das bringen wir mit diesem coolen Shirt zum Ausdruck!

GamersWear©

Jetzt PC Games abonnieren und das „Gaming is not a crime"-Shirt abgreifen!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 61,00/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,00/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 61,00/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,00/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:
T-Shirt „Gaming is not a crime", navy, Gr. L
(Prämien-Nr. 003177)
(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG PR 47

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



01/08 TEST

XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER



Christian Burtchen

Aktuelles Lieblingsspiel:
Pläne für den Weihnachtsurlaub
Größte Enttäuschung:
Empire Earth 3 – Demontage einer Serie

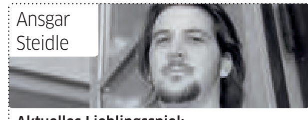
Robert Horn

Aktuelles Lieblingsspiel:
Unreal Tournament 3
Größte Enttäuschung:
F.E.A.R.: Mission Perseus



Felix Schütz

Aktuelles Lieblingsspiel:
The Witcher und Metroid Prime 3 (Wii)
Größte Enttäuschung:
Hellgate – die Bauchlandung des Jahres



Ansgar Steidle

Aktuelles Lieblingsspiel:
Kane & Lynch
Größte Enttäuschung:
Kane & Lynch: das Ende kam zu früh



Sebastian Thöing

Aktuelles Lieblingsspiel:
Crysis – wirklich so gut wie erwartet!
Größte Enttäuschung:
Need for Speed Pro Street

Sebastian Weber

Aktuelles Lieblingsspiel:
Crysis, Hitman: Blood Money
Größte Enttäuschung:
Crysis ruckelt auf meinem Privat-PC

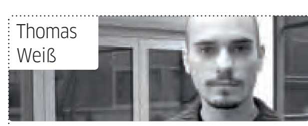




Stefan Weiß

Aktuelles Lieblingsspiel:
Der Herr der Ringe Online (neu entdeckt)
Größte Enttäuschung:
Crysis-Performance auf dem Privat-PC



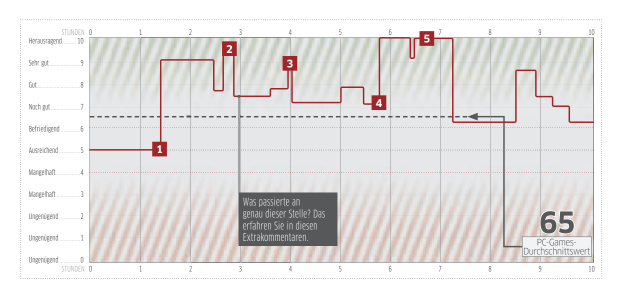


Thomas Weiß

Aktuelles Lieblingsspiel:
Tabula Rasa – hab weniger erwartet
Größte Enttäuschung:
Spielzeit des genialen Call of Duty 4

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve



Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90% | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80% | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70% | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60% | Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50% | Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50% | Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

USK-Einstufungen



PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Technik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



Thomas Weiss

„Würden Sie für Sternchen bezahlen? Die Frage ist mir sehr ernst."

Keiner mag Zahlen. Nicht im Geschäft, nicht in der Schule (ausgenommen: ein paar Wahnsinnige, und das meine ich neutral). Aber wenn es um die Bewertung von Computerspielen geht, dann werden sie heiß und innig geliebt. Man muss bloß die Ohren spitzen, dann hört man ihn noch, den Nachhall des Wutgebrülls, als die PC Player seinerzeit ihre Zahlen zugunsten von Sternchen abgeschafft hatte. Das entbehrt nicht einer gewissen Ironie, weil Sternchen jeder mag. Sie sind nützlich bei nächtlichem Aufenthalt unterm Himmel mit weiblicher Begleitung, sie sind nützlich in der Schule (Eins mit Sternchen!). Aber wenn es um die Bewertung von Computerspielen geht, dann werden sie abgrundtief gehasst. So jedenfalls der Tenor auf pcgames.de.
Ich überlege mir, was wohl passierte, stellte PC Games das Bewertungssystem von Zahlen auf Sternchen um. Sagen wir: ein Sternchen für großen Mist, zwei für kleinen, drei für Durchschnitt, vier für gut, fünf für super. Mich interessiert, was und wie Sie darüber denken. Spammen Sie mich zu: thomas.weiss@pcgames.de.
Ich freue mich auf ernst gemeinte Zuschriften.

TODESENGEL | Nette Details wie diese riesige Statue sorgen für Atmosphäre.

SKATER | Mit dem Hoverboard sind Sie flink unterwegs und ziehen sogar ein paar stylische Tricks ab.

FEUERHILFE | Immer an Ihrer Seite: Die gelungene künstliche Intelligenz, die Ihnen den Rücken frei hält.

MIT WEHENDEN FAHNEN | Auf der Karte Sandstorm nimmt uns ein Darkwalker aufs Korn. Der Grund ist klar: Wir haben seine Flagge!

Unreal Tournament 3



Von: Robert Horn

Der Vater der unkomplizierten, schnellen Mehrspielergefechte meldet sich zurück. Mit einem echten Brett!





AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

Gestehen Sie! Sie haben es satt. Da wollen Sie mal eben eine kleine Partie Mehrspieler-Shooter genießen und dann kommandiert man Sie ständig herum. Oder Sie bekommen keine Punkte, weil Sie lieber den Widersachern die virtuelle Rübe wegpusten, als das Missionsziel zu erfüllen. Oder es sitzt mal wieder ein Superkönner in einem Fahrzeug, der anscheinend den ganzen Tag nichts anderes zu tun hat und Sie Runde um Runde zerbröselt. Ach wäre es schön, mal wieder einfach nur loszuziehen und ohne großes Nachdenken herumzuballern! Mit aktuellen Mehrspieler-Großkalibern der Marke **Battlefield 2142** oder **Enemy Territory: Quake Wars** ist das kaum möglich. Hier entscheiden Missionsziele und Teamplay über den Sieg.

Jetzt meldet sich ein Dinosaurier und Mitbegründer des Genres zurück: **Unreal Tournament 3** steht in den Startlöchern. Aber nicht, um die Spieler mit Taktik und Klassenvielfalt zu begeistern, sondern durch ausgewogene, pfeilschnelle Action! Im neuesten Zögling der **Unreal Tournament**-Reihe dreht sich wieder mal alles um Waffen, Fahnen und „M-M-Monsterkills".

Die größte Änderung, die der Titel seit dem Erstling aus dem Jahre 1999 durchgemacht hat: Die Entwickler legen den Fokus auf einen stimmigen Einzelspielerpart. Der Grund dafür ist simpel. Ob-



▲ **SAG ZUM ABSCHIED ...** | Die widerlichen Krall kämpfen an der Seite der Necris. Dieses Exemplar begrüßen wir mit unserem Raketenwerfer.

▶ **... LEISE SERVUS!** | Die Truppen der Necris begegnen Ihnen erst gegen Ende der Einzelspielerkampagne. Dann drehen Sie nämlich den Spieß um und greifen zu viert (!) deren Heimatwelt an.

DER EINZIG NEUE MODUS: WARFARE

Um Knoten und Bälle dreht sich alles in Warfare, auf Deutsch Kriegsführung. Sie nehmen Knotenpunkte ein, um den ungeschützten Energiekern des Gegners angreifen zu können. Nebenknoten können Sie optional einnehmen. Diese bringen mal mehr, mal weniger Vorteile. Ein Beispiel anhand der Karte „Torlan“:



1. Start Unser Ziel ist der feindliche Energiekern. Um ihn beschädigen zu können, müssen wir zwei Knotenpunkte einnehmen. Beste Wahl dafür ist die „Kugel“. Mit diesem Energieball erobern wir die Punkte unmittelbar, ohne sie vorher zerstören zu müssen.



2. Straßenknoten In der Mitte der Karte warten drei optionale Ziele. Wir attackieren eines davon und helfen beim Errichten des Knotens mit der Link Gun. Gehört die Basis uns, wartet eine Ladung Fahrzeuge; in diesem Fall wieselflinke Manta-Gleiter.



3. Mittelfeld Die KI ist ebenfalls auf der Jagd nach Fahrzeugen. Um den Knoten in der Mitte entbrennt ein heftiger Kampf. Mit dem Manta sind wir den Bodentruppen überlegen und walzen die herumhüpfenden Gegner gnadenlos nieder.

4. Vorstoß Panik! Ein feindlicher Kugelträger ist durch unsere Verteidigung gebrochen und hat einen wichtigen Punkt eingenommen. Schon stakst ein Darkwalker in unsere Richtung. Wir werfen den Necris alles entgegen, was wir haben.



5. Flugfeld Ein weiterer optionaler Punkt bringt Flugzeuge ins Spiel. Schon nach kurzer Zeit kreisen Furys und Raptoren im tödlichen Tanz am Himmel. Wir schnappen uns einen verlassenen Jäger der Necris und beseitigen den Widerstand vor dem letzten Knotenpunkt.



6. Sieg Nachdem die Schlacht gut 20 Minuten hin und her wogte, haben wir es schließlich geschafft: Trotz heftiger Gegenwehr erreichen wir den ungeschützten feindlichen Kern und schießen ihn in Stü-

FAZIT:

Die erhoffte Innovation ist Warfare nicht. Doch dank spannender Karten und der innovativen „Kugel“ sind die Schlachten weit spannender und ausgewogener als noch im Vorgänger-Modus „Onslaught“.

MEHR SPASS MIT FAHRZEUGEN

Mit einer Armada an fahrbaren Untersätzen gehen die Parteien in UT 3 aufeinander los. Zwischen Panzern, Jeeps und Flugzeugen gibt es ein paar extra coole Teile: Wir stellen Ihnen unsere persönliche Top 3 vor:



Hoverboard
Der ungekrönte König der Fortbewegung ist das Hoverboard. Damit flitzen Sie über das Schlachtfeld oder hängen sich an vorbeisausende Fahrzeuge. Ein idealer Fluchthelfer beim Flaggenklau! Aber Vorsicht, Ihre Gegner haben ebenfalls so ein schnelles Brett.

Fury
Das einzige Flugzeug der Necris sieht nicht nur furchterregend aus. Die vier Tentakel an der Front des Jägers verschießen Energieblitze, die denen des Darkwalkers in nichts nachstehen. Geübte Piloten richten mit dem Fury ordentlich Chaos an. Mit zusätzlichem Extraschub ausgestattet, rettet sich der Gleiter blitzschnell aus der Gefahrenzone.

Darkwalker
Groß, dreibeinig, tödlich. Diese Höllenmaschine ist in Sachen Höhe und Feuerkraft unschlagbar. Der Kampfläufer klettert sogar an Felsen hoch! Durch seinen großen Wendekreis ist der Darkwalker aber wendigen Gegnern unterlegen.

wohl der Shooter klar auf Gefechte online oder im LAN ausgelegt ist, spielten die meisten Fans lieber daheim gegen computergesteuerte Gegner (sogenannte Bots). Also versprach Epic für Unreal Tournament 3 eine eigenständige Kampagne. Daraus ist eine Aneinanderreihung der einzelnen Karten geworden, zusammengehalten von einer Geschichte, die sich um Rache dreht. Gerade die Renderfilmchen, die zwischen den fünf Kapiteln laufen, haben es in sich und sind allerfeinst animiert.

Doch die Entwickler verbiegen sich zu sehr bei dem Versuch, Varianten wie Capture the Flag in eine zufriedenstellende Story einzubinden. So muss man unwillkürlich lachen, ob der Erklärung, was Flaggenklau mit einem intergalaktischen Konflikt zu tun hat und warum die mächtigen Konzerne für ihren Krieg keine gewaltigen Armeen in die Schlacht werfen. Misslungen ist die deutsche Synchronisation, die haarsträubende Wörter wie „Stippangriff" hervorbringt. Auch „Entriegeln" für „Disconnect" (trennen) ist nicht der Weisheit letzter Schluss. Nichtsdestotrotz unterhält die Geschichte runde zehn Stunden lang und dreht zum Ende hin sogar noch mächtig auf: Als Reaper erleben Sie die Invasion des Planeten Taryd durch die fiesen Necris. Fortan setzen Sie alles daran, sich an der Anführerin der Necris, Inquisitorin Akasha, zu rächen und folgen ihr sogar auf den Heimatplaneten des finsteren Volkes. Durch das Erfüllen von Nebenaufgaben schalten Sie Spielkarten frei, die Ihnen die nächste Mission erleichtern – so reduziert sich etwa die Zahl der Gegner um zwei Spieler. Zudem erhalten Sie Charaktere und Rüstungen für Mehrspielerpartien.

Klingt nicht sonderlich originell, doch zum Erlernen der Spielmodi taugt die Kampagne allemal. Im Vergleich zum Vorgänger Unreal Tournament 2004 (dt.) haben die Entwickler kräftig entrümpelt und die Zahl der Spielvarianten von zehn auf sechs heruntergeschraubt. Unbeliebte Modi wie Bombing Run oder Double Domination gibt es nicht mehr, geblieben sind Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag (auch mit Fahrzeugen), Duell und Kriegsführung. Die letztgenannte Praktik ist eine Symbiose aus den bekannten Onslaught- und Assault-Modi des Vorgängers. Wie gut diese neue Spielvariante wirklich ist, lesen Sie im Kasten „Warfare" auf der vorangegangenen Seite. Nur auf den teilweise riesigen Karten der Kriegsführung bekommen Sie die mächtigsten Fahrzeuge des Spiels zu Gesicht. Und die haben es wirklich in sich!

Im Vergleich zum Vorgänger ist der Fuhrpark der Serie gewaltig angewachsen. Neben den Fahrzeugen der Axon, eher gewöhnlichen Jeeps, Panzern und Bombern, glänzen die insektoiden Vehikel der Necris. Diese Fortbewegungsmittel sind nicht nur schicker, sie machen auch weit mehr Spaß. So schießen Sie etwa mit dem Scavenger als rollende Kugel über die Schlachtfelder und walzen unvorsichtige Gegner einfach platt. Oder Sie krallen sich einen Darkwalker, ein riesiges, dreibeiniges Ungetüm, das mit seiner Feuerkraft verheerende Verwüstungen unter seinen Opfern anrichtet. Aber selbst in einem solchen Monster sind Sie nicht unverwundbar: Es reichen wenige Schüsse, um die Boliden auf den Schrottplatz zu schicken. Ein weiterer Baustein der hohen Spielgeschwindigkeit.

Star unter den Transportmitteln ist aber nicht eine turmhohe Vernichtungsmaschine, sondern ein kleines schwebendes Brett. Begrüßen Sie das Hoverboard! Dieses Gerät trägt jeder Kämpfer standardmäßig bei sich und flitzt bei Bedarf rasant an den Ort des Geschehens. Um noch schneller voranzukommen, hängen Sie sich einfach an ein schnelles Fahrzeug und lassen sich ziehen. Auf den Schwebeplanken können Sie sogar Flaggen transportieren. Eingespielte Teams klauen auf diese Weise in Windeseile die gegnerische Fahne und sausen, gezogen von einem wendigen Flitzer, Richtung

UT 3 IN ZAHLEN

Auf einen Blick: Die wichtigsten Fakten zum Mehrspieler-Shooter.

- 18 Fahr- und Flugzeuge
- 6 Spielmodi
- 5 spielbare Fraktionen
- 12 Waffen
- 38 Mehrspielerkarten (plus 9 Kartenvarianten)
- 4 Spieler im Koop
- 10 Stunden Einzelspieler
- 8 Schwierigkeitsstufen für Bots (4 in der Einzelspielerkampagne)
- 12 Spieler online oder LAN

MOTIVATIONSKURVE: UNREAL TOURNAMENT 3 - EINZELSPIELER

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0

GRAUENHAFT | Was machen Fahnen im Krieg? Die hanebüchene Erklärung ist eine Lachnummer.

EINTÖNIG | Die Kontrahenten sind neu, die Karten nicht. Häufig wiederholen sich die Schauplätze.

INVASION | Auf dem Planeten der Necris dreht das Spiel mächtig auf: tolle Karten, harte Gegner!

83 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

▶ **DUMMES DING!** | Die groß angekündigte Kampagnenkarte enttäuscht. Sie zeigt nur das nächste Angriffsziel, an manchen Stellen stehen zwei Ziele zur Wahl. Eine freie Wahl der Front gibt es nicht. Hier hatten wir mehr erwartet.

▼ **COOLE SAU!** | Reaper ist ein knallharter Draufgänger, den die Necris zu Beginn beinahe ermorden. In seiner Rolle begeben wir uns auf den Pfad der Rache.

▶ **BLÖDE KUH!** | Wir greifen den Heimatplaneten der Necris an, auf der Jagd nach Akasha. Die Inquisitorin trifft höllisch genau und zeigt uns immer wieder unsere Grenzen auf. Als sie endlich im Staub liegt, grinsen wir schadenfroh.

MEINE MEINUNG |

Robert Horn

„So viel Story gab es noch nie in UT. Langt trotzdem nicht.“

Anfangs war ich enttäuscht. Die Erklärungen, die Entwickler Epic liefert, um die Spielvarianten in eine glaubwürdige Kriegsgeschichte einzubinden, wirken mehr als dürftig. Der Einzelspielerpart ist kaum mehr als eine Aneinanderreihung der Karten, verbunden mit Zwischensequenzen. Trotzdem ist das irgendwie cool, schließlich sind die Kämpfe gegen die KI anspruchsvoll, die Renderfilmchen gelungen. Am Ende habe ich sogar ein ganz klein wenig mitgefiebert, als Muskelmann Reaper „die Schlampe Akasha“ töten will. So ein Rüpel.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 83

Heimat. Damit das Hoverboard nicht zu übermächtig wird, haut Sie ein einziger Treffer nicht nur von den Füßen, die Flagge verlieren Sie auch. Vorsicht ist also geboten.

Das Herz von Unreal Tournament 3 sind und bleiben Gefechte per pedes und mit dicken Waffen. Die Entwickler haben nichts anbrennen lassen und das Arsenal aus dem Vorgänger nahezu unverändert gelassen. Kenner der Serie wissen sofort, wie sich eine Flak Cannon anfühlen sollte und was der zweite Feuermodus bewirkt. Auch der Raketenwerfer ist immer noch der Raketenwerfer – aber weitaus schicker. Wer Massenvernichtungswaffen vermutet, liegt richtig: Auch die Redeemer hat es wieder ins Spiel geschafft. Mit dem Mini-Atombombenwerfer radieren Sie ganze Landstriche aus. Leicht zu finden ist das Teil nicht. Viel Spaß bei der Suche!

Generell lohnen sich Erkundungen, da die Designer bei Epic die Karten mit viel Liebe zum Detail modelliert haben. Fast überall finden Sie kleine Extras und versteckte Plätze, die Sie auslösen können, um ein ahnungsloses Opfer voller Schadenfreude niederzumachen. Auf den neuen Kriegsführungs-Karten gehen die Entwickler sogar noch weiter. So gibt es in nahezu jedem Gebiet versteckte Ziele, die Ihnen helfen, die Oberhand zu gewinnen. Auf der Karte Avalanche lassen Sie eine Lawine auf den Gegner los, in Floodgate fluten Sie den feindlichen Kern, um mehr Schaden anzurichten.

Aha, denken Sie vielleicht, also doch Taktik und Nebenaufgaben! Stimmt, doch die sind nur



KAMPF DER TITANEN | Ein Fury-Jäger legt sich mit einem Darkwalker an. An Feuerkraft sind sich beide ebenbürtig.



◀ **KURVENREICH** | Mit dem Hoverboard kommen Sie zwar schnell voran, ein einziger Treffer bringt Sie jedoch zu Fall. In diesem Fall bleiben wir noch gefühlte 0,2 Sekunden auf dem Flitzebrett. Danach ist die Übermacht aus Raketenwerfern und Necris-Panzern zu groß, die Wiederbelebung wartet.

▶ **FEUERKÄFER** | Der Nemesis-Panzer der Necris hat drei Feuerstufen. Je höher der Geschützturm, desto mächtiger sind seine Zwillings-Laser. Dafür büßt das insektoide Vehikel seine Fahrleistung ein.

BLEIB STEHEN! | Ein Krall-Krieger weicht unserer Rakete aus. Die künstliche Intelligenz ist auf hohem Schwierigkeitsgrad zu Erstaunlichem fähig und haut uns regelmäßig aus den Latschen.

optional. Im Mittelpunkt steht weiterhin die rasante Balgerei mit der feindlichen Fraktion – gegen die exzellente künstliche Intelligenz ein Mordsspaß! Seit jeher ist die UT-Serie für ihre ausgezeichneten Bots bekannt. Daran hat sich nichts geändert. Auf höherem Schwierigkeitsgrad gehen die Pixelgegner präzise vor und schießen höllisch genau. Die Schergen legen teilweise eine solche Gerissenheit an den Tag, dass wir nur bewundernd Beifall klatschen können. Sind die Bots zu Fuß herausfordernde Gegner, werden Sie am Steuer eines Fahrzeugs zu Berserkern. Begegnen Sie einem von Ihnen zum Beispiel in einem Darkwalker, sollten Sie hoffen, dass seine Aufmerksamkeit gerade jemand anderem gilt ...

Im Einzelspieler-Modus waren wir besonders von Akasha und ihren Necris angetan. Im höchsten Schwierigkeitsgrad trat uns die Bot-Frau ein ums andere Mal kräftig in den Hintern.

Die volle Wirkung entfaltet Unreal Tournament 3 im Spiel mit Freunden über LAN oder im Internet. Da uns noch kein Online-Server zur Verfügung stand, nutzten wir unser Gamelab für ausufernde Mehrspielergefechte. Gut 15 Stunden ballerten wir uns durch die Spielmodi, probierten Mutatoren (modifizierte Spielregeln) aus, fluchten über die tödliche Genauigkeit mancher Kollegen und grinsten fies, wenn besagte Kollegen wenig später vor die Rohre unseres Panzers liefen. Kurz gesagt: Wir hatten einen Riesenhaufen Spaß! Wer gerade kein Dutzend Kollegen zur Hand hat, spielt eben die Einzelspielerkampagne im Koop-Modus mit bis zu drei Verwandten oder Bekannten durch. Wie sich Unreal Tournament 3 im Internet spielt, werden wir noch prüfen. Im LAN ist der Titel aber die absolute Wucht! Schließlich gibt es kaum etwas Schöneres, als dem Kollegen neben Ihnen, den Sie gerade erwischt haben, frech ins Gesicht zu grinsen!

Bleibt noch der Blick auf die Grafik. Entwickler Epic hat mit der Unreal-Engine 3 ein technisches Gerüst geschaffen, das weltweit seinesgleichen sucht. Die „When it´s done"-Philosophie der Entwickler hat sich deutlich sichtbar ausgezahlt. Die Vielfalt der Schauplätze reicht von chinesisch angehauchten Karten mit gewundenen Brücken über düstere Necris-Bauwerke bis hin zu schneebedeckten Gipfeln oder Wüstengebieten. Fans der Vorgänger erkennen sicherlich die eine oder andere Karte aus früheren Teilen wieder. Von Publisher Midway erfuhren wir, dass die Entwickler bereits an Kartennachschub basteln. Durch die Veröffentlichung des entsprechenden Editors rechnen wir mit einer ähnlichen Kartenflut aus der Community wie damals für Unreal Tournament 2004 (dt.).

Neben all den taktischen Schwergewichten heutiger Zeit ist Unreal Tournament 3 ein Leichtgewicht der Unterhaltung, das optionale Spieltiefe bietet, diese aber nicht aufzwingt. Zwar wurde die deutsche Version in puncto Gewalt leicht gekürzt, um auf eine Alterseinstufung „Ab 16 Jahren" zu kommen, dem Spielspaß tut das aber keinen Abbruch. Schadenfreude kennt schließlich keine Altersbeschränkung. ❑

DER GROSSE PC-GAMES-LAN-TEST

Da wir das Spiel nicht online testen konnten, riefen wir kurzerhand zur LAN-Party im hauseigenen Gamelab. Vier Teilnehmer ziehen nach gut 15 Stunden Resümee:



JURI ANGER
UT 3 wird auf meiner Festplatte den ersten Teil der Reihe ersetzen. Warfare-Modus und Hoverboard sind nette Neuerungen, die ich aber nicht brauche. Die Kombination aus klassischem Spielgefühl und absoluter Edel-Optik macht den Titel für mich zum „Must have".



SEBASTIAN THÖING
Wer auf harte Mehrspielerduelle steht, kommt an UT 3 nicht vorbei. Zwar fallen die Neuerungen minimal aus, dafür stimmen sowohl Balancing als auch Spielgeschwindigkeit. Ich würde mich mit Deathmatch und Capture the Flag zufriedengeben, doch auch die anderen Spielmodi, etwa Kriegsführung, sorgen für Kurzweil.



PATRICK STIEGEL
Das Gameplay verlieh mir das Gefühl, einen echten Unreal-Titel zu spielen – es hat mich sofort überzeugt. Die Waffen-Balance ist nahezu ideal, weniger gelungen erschienen einige Maps. Trotz des kreativen Leveldesigns stießen mir insbesondere die Capture-the-Flag-Karten mit teils übermäßig kompliziertem Aufbau auf.

DIRK GOODING
Als Unreal Tournament-Fan der ersten Stunde und klassischer Deathmatch-Spieler will ich nicht in Fahrzeuge hüpfen und mich dann über Leute ärgern, die noch schlechter spielen als Bots. Dafür gibt's die „Skill"-Müllhalde Battlefield. Anders UT 3: Der Spielablauf ist rasant, die Levels sind durchdacht und die Waffen fühlen sich bis auf kleine Ausnahmen wohlig vertraut an. Für mich ist UT 3 momentan der beste „klassische" Mehrspieler-Shooter. Punkt.



1 **KOOP** | Zum Einstieg wagen wir uns zu viert in die Einzelspielerkampagne. Im Team machen die harten Gefechte gegen Akasha noch mehr Spaß. Die fiese Inquisitorin räumt gnadenlos mit unserem Haufen auf. Besonders beim Flaggenklau sehen wir die Necris nur von hinten.



2 **DYNAMISCHES DUO** | Unsere erste Runde Fahrzeug-Capture-the-Flag endet desaströs für unsere Feinde. Im Gegensatz zu unseren Kollegen sind wir schon bestens mit Terrain und Vehikeln vertraut und schlagen unsere verzweifelten Kollegen vernichtend.

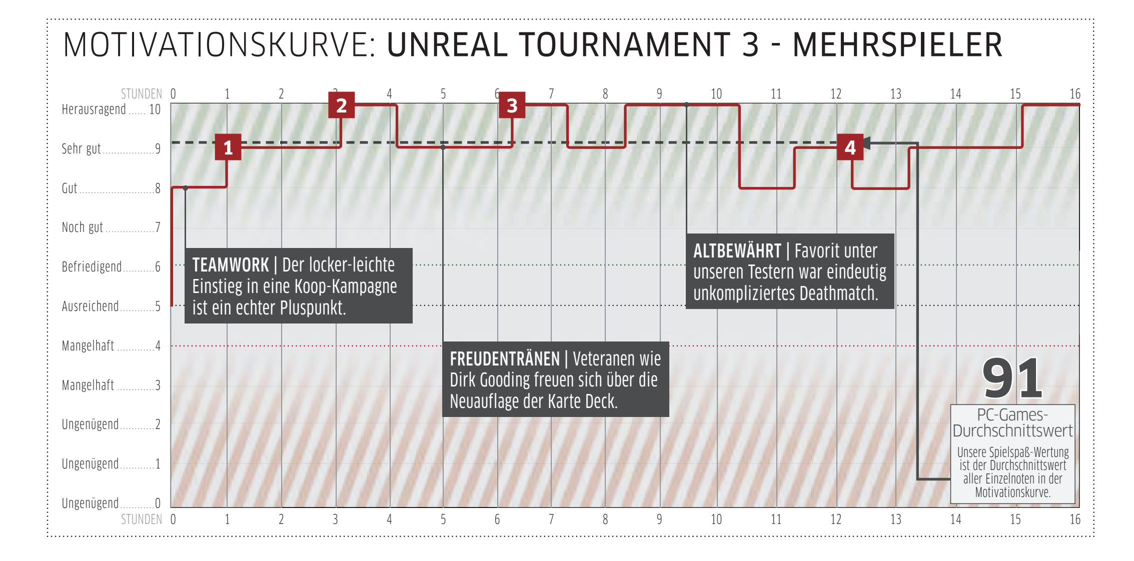


3 **AUFGEBLASEN** | Zur Entspannung stürzen wir uns in schnelle Deathmatch-Runden. Zusammen mit den Mutatoren „InstaGib" und „Big Head" steigt die Laune der vorher geschlagenen Kollegen. Unsere Stimmung sinkt dagegen schlagartig: Verdammt, die sind echt gut!



FAMILIENFOTO | Die teilnehmenden Redakteure treffen sich zum Gruppenbild. Blöd nur, dass einer der Jungs eine Redeemer findet und natürlich gleich zünden muss.

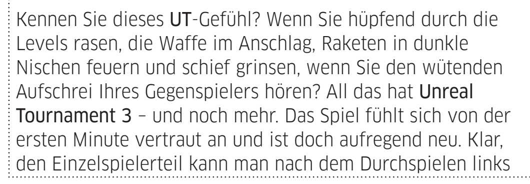
4 **PROFI AM WERK** | Das schaffen nur die Allerbesten: Bei einer Runde Kriegsführung stellt sich ein Redakteur, den wir namentlich nicht nennen wollen, am Steuer eines Leviathan so geschickt an, dass er die riesige Maschine glatt auf den Rücken legt. Wie so etwas möglich ist, wissen wir nicht. Robert Horn war es nicht. Ehrlich.



MEINE MEINUNG | Robert Horn

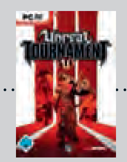


„UT 3 ist die gelungene Wiedergeburt einer verloren geglaubten Liebe."



Kennen Sie dieses UT-Gefühl? Wenn Sie hüpfend durch die Levels rasen, die Waffe im Anschlag, Raketen in dunkle Nischen feuern und schief grinsen, wenn Sie den wütenden Aufschrei Ihres Gegenspielers hören? All das hat Unreal Tournament 3 – und noch mehr. Das Spiel fühlt sich von der ersten Minute vertraut an und ist doch aufregend neu. Klar, den Einzelspielerteil kann man nach dem Durchspielen links liegen lassen. Dafür dreht der Titel mit ein paar Freunden mächtig auf und fesselt für Stunden. Besonders die Vehikel der Necris haben es mir angetan. Deswegen ist mein Lieblingsmodus auch Fahrzeug-Capture-the-Flag. Kriegsführung ist zwar nett, aber nicht die vom Entwickler vollmundig versprochene Offenbarung. Was bleibt, ist zwar nicht neu, aber eben irgendwie doch. Sie verstehen?

UNREAL TOURNAMENT 3



Ca. € 50,-
12. November 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Epic Games
Titel vom selben Entwickler: Unreal Tournament 2004 (dt.) | Unreal Tournament 2003 (dt.)
Publisher: Midway
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Unreal-Engine 3 zeigt alles, was sie kann: wunderschön!
Sound: Unfreiwillig komische deutsche Synchronisation, krachende Waffengeräusche
Steuerung: Shooter-Standard mit den üblichen Tastenkombinationen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 6 Spielmodi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Fahrzeug-Capture-the-Flag, Kriegsführung, Duell
Zahl der Spieler: bis zu 12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3500+/P4 mit 3,4 GHz; Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO/XL; 1 GB RAM
Empfehlenswert: Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6600; Geforce 8800 GTS/ Radeon HD2900 XT; 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Zwar steht die Beseitigung der Kontrahenten im Mittelpunkt, die Entwickler verzichten aber auf drastische Darstellungen. Blutige Effekte kommen in der deutschen Version nicht vor. Für besonders viele Liquidierungen am Stück erhält man ein Lob.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 16:00
Die Mehrspielerqualitäten von UT 3 testeten wir bei mehreren Gelegenheiten. Rund sechs Stunden absolvierten wir auf Einladung von Publisher Midway in München, den Rest der Zeit legten wir uns mit Kollegen im hauseigenen Gamelab an. Probleme bei der Performance oder Installation haben wir dabei nicht festgestellt.

PRO UND CONTRA

- \+ Die schnellsten Gefechte im Mehrspieler-Genre
- \+ Gelungene Zwischensequenzen
- \+ Beeindruckende Grafik der neuesten Generation
- \+ Perfektes Waffen-Balancing
- \+ Kreative, neue Fahrzeuge
- − Misslungene deutsche Synchronisation
- − Aufgesetzt wirkender Einzelspieler-Part

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **91**

FINANZKAUF SCHON AB 100 €

48 STUNDEN EXPRESS-VERSAND*

KREDITKARTEN SICHER & SCHNELL

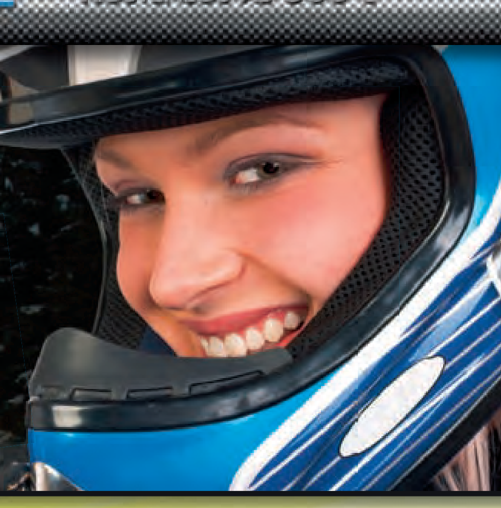
VERSANDKOSTEN KOSTENLOS AB 500 €*



Firstway Software Mega Pack

GRATIS

Zu jedem System



Monacco E6750 GT



Prozessor:	Intel Core2 Duo E6750 Dual Core (2x 2,33GHz)
CPU-Kühler:	Original Intel zertifizierter Kühler
Speicher:	2048MB DDR2-RAM PC667
Mainboard:	Intel 945GC-1333 Sockel 775
Festplatte:	320GB S-ATA II, 7200 U/min.
Grafikkarte:	GeForce 8600 GT 512MB
Laufwerk:	18x Dual Layer DVD-Brenner
Gehäuse:	inkl. 400W Design-Tower (Abb.: Sharkoon Revenge zzgl. 29,-)

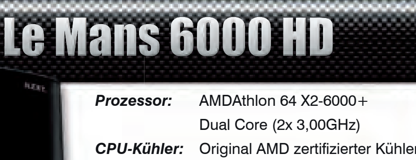
599.- *

mtl. nur €28.50

Laufzeit: 24 Monate - Eff. Jahreszins 13,9% bei GE Money Bank

Angebot inkl. Standard Midi Tower schwarz. Abgebildetes Gehäuse Sharkoon Revenge nicht im Angebotspreis enthalten. Aufpreis nur zzgl. 29,- Euro.

Le Mans 6000 HD





Prozessor:	AMDAthlon 64 X2-6000+ Dual Core (2x 3,00GHz)
CPU-Kühler:	Original AMD zertifizierter Kühler
Speicher:	2048MB DDR2-RAM PC667
Mainboard:	AMD 690G Sockel AM2
Festplatte:	400GB S-ATA II, 7200 U/min.
Grafikkarte:	ATI Radeon HD 3850 - 256 MB
Laufwerk:	18x Dual Layer DVD-Brenner
Gehäuse:	inkl. 400W Design-Tower (Abb.: NZXT Hush zzgl. 69,-)

699.- *

mtl. nur €33.26

Laufzeit: 24 Monate - Eff. Jahreszins 13,9% bei GE Money Bank

Angebot inkl. Standard Midi Tower schwarz. Abgebildetes Gehäuse NZXT Hush nicht im Angebotspreis enthalten. Aufpreis nur zzgl. 69,- Euro.

Indianapolis P9500 HD



Prozessor:	AMD Phenom 9500 Quad Core (4x 2,2GHz)
CPU-Kühler:	Original AMD zertifizierter Kühler
Speicher:	2048MB DDR2-RAM PC667
Mainboard:	AMD 770 Sockel AM2+
Festplatte:	500GB S-ATA II, 7200 U/min.
Grafikkarte:	ATI Radeon HD 3850 - 256 MB
Laufwerk:	18x Dual Layer DVD-Brenner
Gehäuse:	inkl. 400W Design-Tower (Abb.: NZXT Hush zzgl. 69,-)

799.- *

mtl. nur €38.02

Laufzeit: 24 Monate - Eff. Jahreszins 13,9% bei GE Money Bank

Angebot inkl. Standard Midi Tower schwarz. Abgebildetes Gehäuse NZXT Hush nicht im Angebotspreis enthalten. Aufpreis nur zzgl. 69,- Euro.

Daytona Q6600 GT





Prozessor:	Intel Core2 Quad Q6600 Quad Core (4x 2,4GHz)
CPU-Kühler:	Original Intel zertfizierter Kühler
Speicher:	2048MB DDR2-RAM PC667
Mainboard:	Intel P35 Sockel 775
Festplatte:	500GB S-ATA II, 7200 U/min.
Grafikkarte:	GeForce 8800 GT - 256 MB
Laufwerk:	18x Dual Layer DVD-Brenner
Gehäuse:	inkl. 400W Design-Tower (Abb.: NZXT Lexa zzgl. 89,-)

899.- *

mtl. nur €42.78

Laufzeit: 24 Monate - Eff. Jahreszins 13,9% bei GE Money Bank

Angebot inkl. Standard Midi Tower schwarz. Abgebildetes Gehäuse NZXT Lexa nicht im Angebotspreis enthalten. Aufpreis nur zzgl. 89,- Euro.

ODER ONLINE BESTELLEN UNTER:

WWW.FIRSTWAY.DE



TEAMWORK | Immer sind Kameraden an Ihrer Seite. Wer längere Zeit versehentlich auf Freunde schießt, leitet das Game Over ein.

AUF AB-16-DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

AUF AB-18-DVD
● UNGESCHNITTENES AB 18-VIDEO

DICHT DRAN | So nah kommen Sie dem Gegner selten. In **Call of Duty 4** finden die Kämpfe meist auf Distanz statt: „moderne Kriegsführung" eben.

CALL OF DUTY 4

Modern Warfare



Von: Thomas Weiß

So gut wie kurz: Dieser Ego-Shooter erhöht Blutdruck und beschleunigt Herzen sieben Stunden lang.



Während Electronic Arts mit der Medal of Honor-Serie allmählich ins Gewöhnliche abstürzt, steigert sich Infinity Ward von Spiel zu Spiel zu neuen Höhenflügen. Call of Duty 4 markiert den aktuellen Gipfel des Schaffens der Entwickler. Kein anderer Ego-Shooter presst so viel Unterhaltung auf so kleinen Raum: Knapp sieben Stunden brauchen Eingeübte fürs Durchspielen. Jede einzelne Sekunde dieser Zeitspanne ist ein Entertainment-Juwel, perfektionistisch geschliffen, mächtig in Präsentation, mitreißend im Spielablauf.

Nicht mehr der Zweite Weltkrieg dient als Unterbau, sondern eine ausgedachte Geschichte, zeitlich in der fiktiven Gegenwart festgemacht. Die Zielscheibe hängt an zwei Bösewichten, die Radau im östlichen Teil Europas veranstalten. Genau dort steigen auch die Schießereien. Kurze Sequenzen zwischen der Action versuchen, Hintergründe zur Ballerei zu liefern. Aber am Publikum rauscht Gesagtes wahrscheinlich vorbei wie Patronen, die ihr Ziel verfehlen.

Ähnliches gilt, stärker noch, für die Dialoge während der Missionen. Man ahnt aus dem Tonfall des Gesagten flüchtig den momentanen Kontext, nur richtiges Verständnis mag nicht aufkommen. Das liegt zwar auch an der Hektik, mit der Call of Duty 4 erzählt. Doch hauptsächlich fällt die Aufmerksamkeit schwer, weil nie gekannter Bombast die Sinne überflutet: Sämtliche Bilder stecken voller Details, die ungläubig staunen lassen, sämtliche Skripts scheinen in Millimeterarbeit auf ihre Wirkung abgestimmt. Die Story aufzunehmen ist wie Kopfrechnen inmitten einer Achterbahnfahrt.

Es kommt ohnehin aufs Alte hinaus: die Welt zu retten. Mal als britischer, mal als US-amerikanischer Soldat. Call of Duty 4 ist keine Ein-Mann-Show, stets agieren an Ihrer Seite weitere Kämpfer. Keiner davon hat ein erwähnenswertes Profil, mit Ausnahme von Captain Price, dem Kriegsveteranen, der trotz seines fortgeschrittenen Alters an der Front mitmischt. Im mittleren Teil des Spiels erfolgt

WAS FÜRS AUGE

Call of Duty 4 hat eine Grafik, die nur Crysis in ähnlicher Qualität hinbekommt. Achten Sie auf beeindruckende Details wie diese:



KLUGES SPIEL MIT FARBEN | Leuchtgeschosse tauchen die Umgebung in Licht, das die Bezeichnung romantisch verdiente, herrschte nicht Krieg.

ZUM ANFASSEN | Der Rauch war schon im Vorgänger **Call of Duty 2** von herausragender Qualität. Noch plastischer stellt ihn **Modern Warfare** dar.

BLENDEND | Blitze zucken am Horizont; die Kampfanzüge der Soldaten reflektieren den grellen Schein.

SAUWETTER | Regen peitscht in Streifen vom Himmel; Oberflächen kriegen einen glitschig nassen Look.

SO FERN | Die Weitsicht ist phänomenal – vor allem hinsichtlich der überbordenden Menge an Details.

FEIN GESPIEGELT | Im Vergrößerungsglas des Scharfschützengewehrs spiegelt sich die Umgebung.

DREIDIMENSIONAL | Beim Zielen verschwimmen Objekte, die nicht im Fokus sind. So entsteht Tiefenschärfe.

ein Zeitsprung 15 Jahre in die Vergangenheit; nachgespielt wird ein Attentat auf einen der Fieslinge, Zakhaev genannt. Hier schlüpfen Sie in den Tarnanzug von Price und folgen dem Anführer MacMillan im Zweierteam durchs ukrainische Pripjat.

Der Auftrag ist einer der vielen Höhepunkte. Wäre man ein bisschen böswillig angehaucht, man könnte ihn als kleine, dem Action-Adventure S.T.A.L.K.E.R. gewidmete Provokation begreifen. Denn auch der Tschernobyl-Shooter stellt diesen Schauplatz mit grafischer Präzision und geisterhafter Atmosphäre nach. In Call of Duty 4 dauert der dortige Aufenthalt nicht länger als 30 Minuten, doch in diesem knappen Zeitraum passiert mehr Bemerkenswertes als im weitaus umfangreicheren S.T.A.L.K.E.R. – allein der Beginn ist von einer Qualität, die selbst verwöhnte Spieler in Erstaunen versetzt: Als eine Kompanie des Gegners anrückt, wirft man sich auf Befehl MacMillans ins hüfthohe Gras. Mit quälender Langsamkeit marschieren bis an die Zähne bewaffnete Feinde vorbei, dann wächst das Grollen sich nähernder Fahrzeuge, der Platz zum Ausweichen wird knapp, scheint nicht zu reichen ...

Tröste dich, S.T.A.L.K.E.R., der Abschnitt erzeugt einen Nervenkitzel, mit dem alle Splinter Cell-Teile bedient wären.

Später dann: Sprints von Haus zu Haus, alle leer stehend, alle gezeichnet vom Reaktorunfall. Und am Ende der große Knall am traurig berühmten Platz mit dem verlassenen Riesenrad.

Ein Helikopter soll den verwundeten MacMillan in Sicherheit bringen, derweil erscheinen die aufgescheuchten Rivalen in Überzahl. Kugeln fliegen, Kommandos werden gebrüllt, Dinge gehen aufwendig kaputt. Eine subjektive Ewigkeit verstreicht, bis der Hubschrauber endlich abhebt, und sobald sich die Landschaft unter einem wegbewegt, kleiner wird, der Krach der Waffen allmählich verklingt – sobald das geschieht, hebt man auch als Spieler innerlich ab. Es breitet sich eine Erleichterung aus, als wäre man tatsächlich gerade knapp dem Tod entronnen. Bevor die Wucht der Präsentation einwirken kann, folgt schon die nächste Situation und raubt den Atem.

Unter anderem ausschlaggebend für den Erhalt dieser Spannung ist die Design-Entscheidung, Quicksave und Quickload zu verbannen. Und zwar auf eine frustfreie Art.

Spielfluss hemmendes Tastengefummel in der „F"-Reihe entfällt, wird ersetzt durch fieberhaftes Vorgehen. Man denkt über Züge nach, bevor man sie ausführt, man zielt in wichtigen Momenten mit schweißverklebten Fingern, man presst sich bei trommelndem Kreuzfeuer hoffend hinter Deckung, kurz: Man steht dauernd unter angenehm stimulierendem Strom.

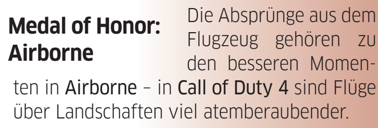
SEITENHIEBE

Call of Duty 4: Modern Warfare scheint aus dem Handgelenk zu schütteln, womit sich andere Spiele großartig rühmen. Hier einige Beispiele:

S.T.A.L.K.E.R. Als S.T.A.L.K.E.R. angekündigt war, gingen Vergleichsbilder zwischen dem realen Pripjat und dem virtuellen herum. Call of Duty 4 hat die evakuierte Stadt in der Ukraine ebenfalls nachgestellt – mal eben in noch besserer Qualität.



Medal of Honor: Airborne Die Absprünge aus dem Flugzeug gehören zu den besseren Momenten in Airborne – in Call of Duty 4 sind Flüge über Landschaften viel atemberaubender.







Call of Duty 2 Was hat man gezittert, als in Call of Duty 2 Panzer auffuhren. Irgendwann wurde es dann Normalität, weil es zu oft geschah. Solche Momente sind in Call of Duty 4 viel gezielter eingesetzt – und grafisch um Längen wuchtiger inszeniert.

Und sollte mal was schieflaufen, fällt die Bestrafung so ausgewogen aus, dass kein Ärger aufkommt, sondern Motivation, die Sache zu meistern. Call of Duty 4 setzt Sie an Punkte zurück, die vor Schlüsselereignissen liegen. Weil das gesamte Spiel voll damit ist, bleiben lange Wiederholungen aus. Medal of Honor: Airborne nutzt ein ähnliches System – mit dem fundamentalen Unterschied, dass man dort vor Wut gelegentlich auf den Tisch hauen möchte.

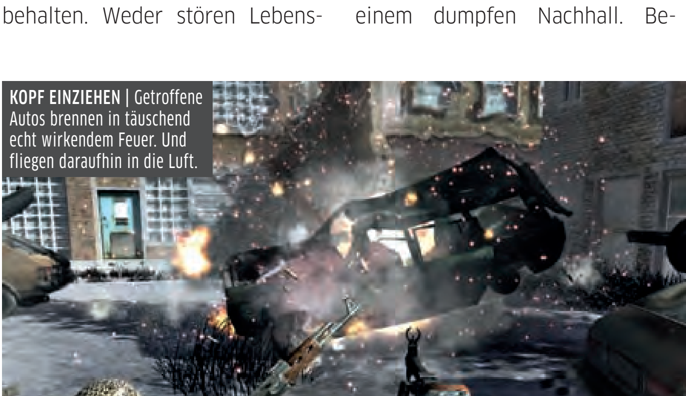
Das bewährte Weglassen von Energiewerten wurde beibehalten. Weder stören Lebensanzeigen an Bildschirmrändern, noch lenken alberne Erste-Hilfe-Kästen vom Realismus ab. Gutes Stichwort: Realismus. Streckenweise bildet die Weise, wie Call of Duty 4 den Krieg inszeniert, einen Kloß im Hals.

In einer Mission ist das Bild grau und verschwommen: Man spielt einen Schützen, der nachts aus einem Bomber heraus Gegner aufs Korn nimmt. Die Bilder rufen ins Gedächtnis, was Nachrichten zeigen, wenn sie heutzutage über „modern warfare" berichten: undeutliche Aufnahmen, farblich durch die Nachtsicht entstellt, kontrastarme Explosionen mit einem dumpfen Nachhall. Bezeichnend ist, dass gerade die Anonymität dieser Kriegsführung schlucken lässt. Am Boden rennen schemenhafte Gestalten, nach der Betätigung des Abzugs rennen sie nicht mehr. Man kommt sich unerträglich überlegen vor.

Das Wissen, mit einem simplen Druck auf die Maustaste mehrere virtuelle Leben auszulöschen – es verstört mehr als die gern verpönte Gewaltdarstellung abgetrennter Gliedmaßen oder Blutfontänen. Call of Duty 4 spielt hierzu Funksprüche ab, in denen Marines mit euphorischer Stimme über Treffer jubeln. Dem Spiel deswegen Verherrlichung vorzuwerfen, wäre vermutlich der falsche Ansatz. Denn es hat solche Ausrufe in der Realität gegeben, wohl wegen des psychologischen Abwehrmechanismus, Grausamkeiten durch erzwungene Fröhlichkeit fassbar zu machen.

Sehr wohl bedauernswert ist die ausbleibende Verarbeitung der Ereignisse. Was wäre dabei gewesen, wenigstens einen Dialogstrang einzubauen, der Schicksale thematisiert? So lange das nicht geschieht, so lange haben „Killerspiel"-Gegner schwer zu widerlegende Argumente.

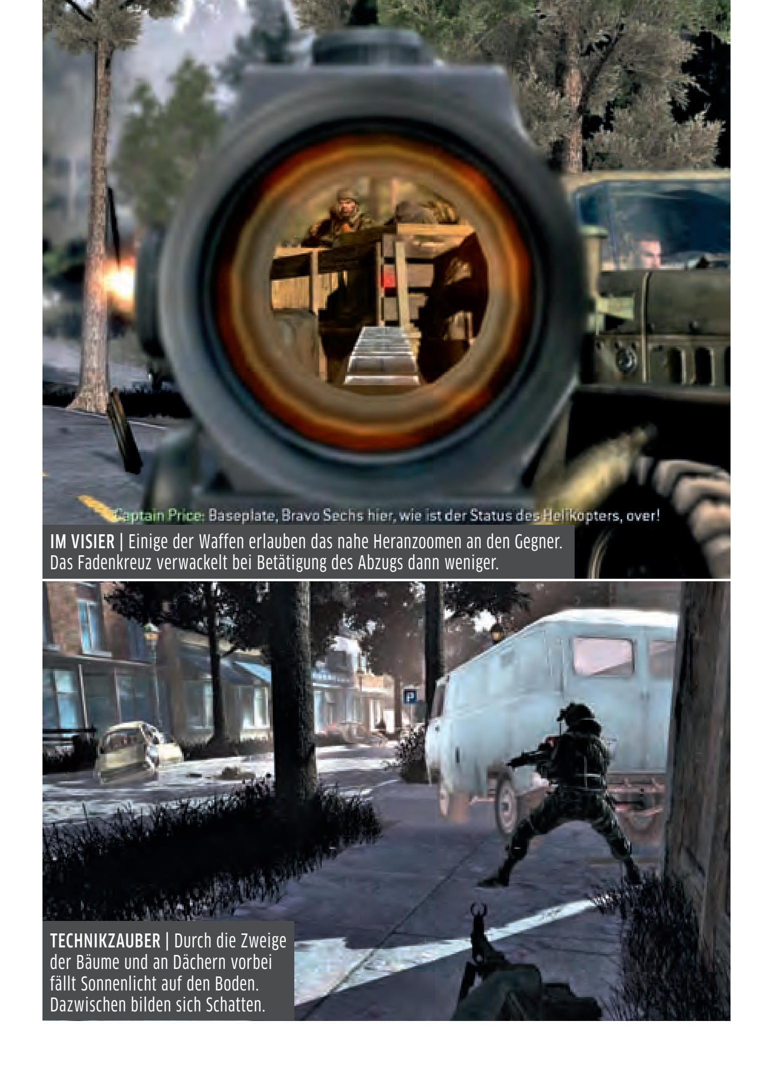
Sensationelle Bilder drängen moralische Bedenken in den Hintergrund. Wenn man sich im



KOPF EINZIEHEN | Getroffene Autos brennen in täuschend echt wirkendem Feuer. Und fliegen daraufhin in die Luft.



SCHLEICHMISSION | Der Tarnanzug von Captain MacMillan funktioniert prächtig. Oder hätten Sie Ihren Mitstreiter links im Bild auf die Schnelle erkannt?



IM VISIER | Einige der Waffen erlauben das nahe Heranzoomen an den Gegner. Das Fadenkreuz verwackelt bei Betätigung des Abzugs dann weniger.

TECHNIKZAUBER | Durch die Zweige der Bäume und an Dächern vorbei fällt Sonnenlicht auf den Boden. Dazwischen bilden sich Schatten.

Anflug auf Städte befindet, dann hat das Auge Mühe, alle Details zu erfassen, und dem Verstand fällt es schwer, die grafischen Ausmaße zu akzeptieren.

Geradezu verschwenderisch schnell huscht die Umgebung unter dem Spieler vorbei. Häuser, Straßen, Stromleitungen, Palmen, Autos, Menschen, Türme, Rauchschwaden, Explosionen, Raketen, Wäscheleinen, Kräne, Plakate, gelegentlich trudelt auch mal ein getroffener Helikopter theatralisch gen Boden und geht in Flammen auf – es nimmt und nimmt kein Ende, genauso wenig wie die Verblüffung über das heutzutage technisch Machbare. Call of Duty 4 ist ein Lehrstück, wie man mit Optikbombast den Spieler überwältigt, denn hinter der blitzenden Fassade versteckt sich nicht mehr als die bekannte Aufgabe, das Fadenkreuz unter Hast auf den Feind zu schieben und abzudrücken.

Passend zur Grafik tönt ein Soundtrack, der das Kunststück vollbringt, Pathos ohne übertriebenen Schwulst auszudrücken. Man hätte die Musik in einer millionenschweren Hollywood-Filmproduktion verwenden können, ohne eine einzige Note anzupassen. Es verwundert kein bisschen, dass die End-Credits nach dem Durchspielen minutenlang Namen zeigen. ❑

MEINE MEINUNG |

Thomas Weiß



„Wow! Was für ein reißerischer Ritt."

Als ich Call of Duty 4 nach knapp sieben Stunden durchhatte, da ist mir aufgefallen, dass ich vielleicht mal Luft holen könnte. Das Spiel lässt einen diesen automatisierten Körpervorgang nämlich vergessen, und um das zu schaffen, muss es schon verdammt gut sein. Ist es. Ich kenne keinen Shooter, der im wahrsten Sinne des Wortes atemberaubende Szene an Szene reiht, ohne auch nur einmal zu schwächeln. Wo man kritisieren könnte, müsste man aufs verminte Territorium der Ethik treten. Denn einiges in Call of Duty 4 glorifiziert die Auslöschung Lebens, und es gibt weit und breit keinen Gegenpol, der die Tragweite von Handlungen ins Bewusstsein rückt. Möglich wäre derlei gewesen, hätte man Charaktere und Story sorgfältiger bearbeitet. Doch wie man Figuren mit Sinn für Sensibilität zeichnet und Dialoge jenseits typischer Marine-Sprüche schreibt, müssen die Entwickler offenbar noch lernen. Den Rest beherrschen sie.

„ABER DU HAST ES VERSPROCHEN!"

Im Vorfeld nehmen Spiele-Entwickler den Mund gern voll und geben Versprechungen, die das fertige Spiel hält – oder nicht. Mal sehen:

MARKANTE STORY UND CHARAKTERE



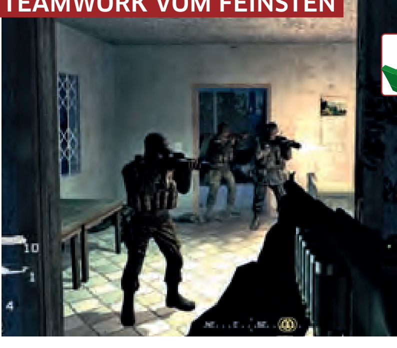
In den Vorgängern war der Kriegsausgang durch die Geschichte vorgegeben. Modern Warfare hat diese Fesseln nicht, macht aber weniger draus, als die Freiheit ermöglicht hätte. Auch den zwei Bösewichten bleibt kaum Raum, wirklich Fieses zu tun: Es entsteht ein solides, aber brüchiges Feindbild.

GLEICH STARKE SEITEN



Die Achsenmächte des Zweiten Weltkriegs waren reich an Manpower und Waffen, die Wehrmacht an Selbstvertrauen. Das führte in den Spielen teils zu ungleichen Gefechten – eine Sache, die die Entwickler hier entschärfen wollten. Sie haben es geschafft: Man kriegt es mit hochtechnisch ausgerüsteten Killern zu tun.

TEAMWORK VOM FEINSTEN



Steuern dürfen Sie Ihre Kameraden nicht. Das überlässt man Brothers in Arms. Macht nichts. Die Mitstreiter rücken dermaßen clever durch freie Landschaften, Häuser und über Hindernisse, dass jeglicher Befehl überflüssig wäre. So entsteht die Illusion, mit menschlichen Begleitern loszuziehen.

WEGWEISENDE GRAFIK

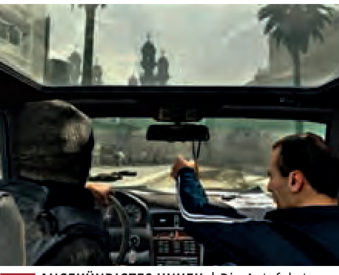
Dem Tester tun alle Entwickler leid, die gerade an einem Shooter arbeiten und Modern Warfare zur Konkurrenzanalyse spielen. Zwar besteht die Chance, dass sich die Fraglichen sagen: „Hey, wir können das NOCH besser, also ran an die Sache!" Wahrscheinlicher aber ist, dass es bald mehrere Duke Nukem Forever gibt.

MEHR QUALITÄT IM MEHRSPIELERMODUS

Der Mehrspieler-Modus kommt gut an, misst man die Qualität am Echo der im Internet Spielenden. Kein Wunder, so umfangreich wie der ausgefallen ist. Die PC-Games-Redaktion sieht von einem Urteil ab, da zum Zeitpunkt des Tests die Teilnehmer fehlten – und hinterher dann die Zeit.



1 **ENTERN** | Mission Nummer 1 beginnt auf einem Schiff. Über ein Seil lassen Sie sich mit Ihren Kameraden hinunter aufs Deck, stürmen dann das Innere. Sofort wird klar, dass die Präsentation zum Besten gehört, was Kriegs-Shooter je zustande gebracht haben.



2 **ANGEKÜNDIGTES UNHEIL** | Die Autofahrt durch ein Krisengebiet ist bestürzend – erstens weil die Grafik unfassbar gut aussieht, zweitens weil am Straßenrand Massaker durch Terroristen geschehen. Da kriegt man richtig Lust, die Welt vor dem Bösen zu befreien.



3 **DURCHBLICK** | Für einige Minuten im Spiel schalten Sie das Nachtsichtgerät ein und kämpfen im Grünschleier, wie man ihn aus **Splinter Cell** kennt. Vorn dabei ist Captain Price als lautloser Killer: Hinterrücks schleicht er sich an Gegner heran und führt lautlos den Exitus herbei.



4 **ZU REALISTISCH?** | Die Mission, in der Sie nachts Bomben aus einem Flieger auf Gegner abfeuern, wird in der Computerspiel-Szene Diskussionen über den Realismus in Kriegsspielen erzeugen. Die unreflektierte Darstellung lenkt für einige Momente vom Spielspaß ab.



5 **AUF LEISEN SOHLEN** | Im Morgengrauen beginnt ein Schleichauftrag – die Widersacher erscheinen in dunklen Umrissen auf schummrigem Hintergrund. Solch finstere Landschaften stellt **Call of Duty 4** mit einer Atmosphäre dar, wie sie einnehmender nicht vorstellbar ist.

MOTIVATIONSKURVE: CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Stunden: 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

UNFASSBAR AUFWENDIG | Am Anfang führt die grafische Qualität zu ungläubigem Staunen.

KONSTANT GUT | Bis auf den moralischen Einbruch in der ersten Hälfte gibt es keine Durchhänger.

PERMANENTES STAUNEN | Der Showdown lässt kollektiv Kinnladen hängen.

92 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

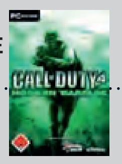


6 **AUSGEWOGEN** | Im letzten Drittel sind die Kontrahenten immer öfter mit Raketenwerfern ausgerüstet. Um zu überleben, ist sorgfältiges Zielen über Kimme und Korn notwendig. Munition ist selten knapp; der Schwierigkeitsgrad bewegt sich stets im fordernden, aber frustfreien Bereich.



7 **ZUM STAUNEN** | Das Finale enthält eine Verfolgungsjagd, die jeden in ihren Bann schlägt, der etwas für Action-Spiele übrighat. Grafik, Sound und Spielablauf sind dermaßen pompös dargestellt, dass man mit offenem Mund vor dem Bildschirm hockt und ungläubig starrt.

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE



Ca. € 50,-
6. November 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Infinity Ward
Titel vom selben Entwickler: Call of Duty | Call of Duty 2
Publisher: Activision
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: „Monitor, Monitor auf dem Computertisch: Welches ist der zweitschönste Ego-Shooter auf der Welt?" – „Modern Warfare."
Sound: Schüsse röhren. Dialoge klingen ehrlich. Und Musik stemmt gewichtigen Stoff, ohne in zu viel Gefühlsdusel abzudriften.
Steuerung: Funktioniert einwandfrei

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 6 Spielmodi und eine Vielzahl freischaltbarer Boni
Zahl der Spieler: Maximal 32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 2800+/P4 mit 2,4 GHz; Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO/XL; 1 GB RAM
Empfehlenswert: Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6600; Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT; 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Call of Duty 4 hat Unterhaltungswert, aber keinen Bildungsauftrag. Was Menschenleben wiegen, geht aus keiner Szene hervor. Die unreflektierte Darstellung von Gewalt wird Empfindsame abstoßen; keine Jugendfreigabe zu erteilen war die logische Konsequenz.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 7:30
Nie waren die Call of Duty-Spiele umfangreich. Modern Warfare fällt nicht aus der Reihe, darf sich im Vergleich zu seinen Vorgängern aber mehr Spannungsdichte attestieren. Keine Sekunde der knapp sieben Spielstunden ist auch nur ansatzweise langweilig. Das erfreulich dick geschnürte und motivierende Mehrspieler-Paket lindert den Schmerz der kurzen Kampagne.

PRO UND CONTRA

- \+ Die Grafik bringt selbst Abgehärtete zum Staunen
- \+ Sound und Musik erfüllen höchste Ansprüche
- \+ Skripts über Skripts über Skripts – und alle sind abartig spannend
- \+ Weniger Moorhuhn, mehr Abwechslung, etwa durch Schleich- oder Scharfschützeneinlagen
- − (Freuden-)Tränen fließen: Die Kampagne ist „ganz schön kurz"

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **92**



ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT




MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Sockel 775 Mainboard

MSI HydroGenX38

Highend-Mainboard für INTEL® CPUs mit innovativer Wasserkühlung.

- INTEL® X38 Express Chipsatz
- 4x DDR3-RAM (1.333 MHz, Dual-Channel)
- 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, 1x PCI
- 1x U-133, 1x S-ATA II, 6x S-ATA II RAID, 2x eSATA
- 12x USB 2.0, 2x FireWire
- 2x Gigabit-LAN
- CREATIVE X-Fi™ Xtreme
- ATX



339,-

Sockel 775 Mainboard

MSI P35 Platinum

Modernes Mainboard für INTEL® Prozessoren inkl. der INTEL® Core™ 2 Quad Generation.

- INTEL® P35 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI
- 1x U-133, 4x S-ATA II RAID, 1x S-ATA II, 1x eSATA
- 10x USB 2.0, FireWire
- Gigabit-LAN
- 8-Kanal HD-Sound
- ATX



149,-

PCIe Grafikkarte

MSI NX8800GTX-T2D768E-Zilent

Moderne High-End-Grafikkarte, die den Anforderungen von anspruchsvollen PC-Gamern und Multimedia-Fans spielend gewachsen ist. Dank des effektiven ZALMAN Kühlungssystems bietet die übertaktete Karte überragende Performance mit kaum hörbaren Betriebsgeräuschen.

- NVIDIA® GeForce™ 8800 GTX Chip • 768 MB GDDR3-RAM (384 Bit)
- Overclocked • 610 MHz Chiptakt • 2.000 MHz Speichertakt
- Shader Model 4.0 • DirectX10 und OpenGL 2.0
- 2x DVI (HDCP, Dual-Link), TV-Out • SLI™ ready
- retail inkl. zwei DVI/VGA-Adapter

499,-

Sockel 775 Mainboard

MSI P6NGM-FD

MicroATX Mainboard für aktuelle INTEL® CPUs mit integriertem Grafikchip - optimal für Mini-PCs.

- NVIDIA® nForce 630i Chipsatz
- NVIDIA® GeForce 7100 Grafik (VGA)
- 2x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x PCIe x16, 1x PCIe x1, 2x PCI
- 1x U-133, 4x S-ATA II RAID
- 10x USB 2.0
- Gigabit-LAN
- 8-Kanal Sound
- µATX



59,-

PCIe Grafikkarte

MSI NX8800GTS-T2D640E-Zilent

Leistungsstarke Grafikkarte mit einer extrem leisen ZALMAN Kühlungslösung.

- NVIDIA® GeForce™ 8800 GTS Chip
- 640 MB GDDR3-RAM (320 Bit) • Overclocked
- 575 MHz Chiptakt • 1.700 MHz Speichertakt
- Shader Model 4.0 • DirectX10, OpenGL 2.0
- 2x DVI (HDCP, Dual-Link), TV-Out
- SLI™ ready
- retail



329,-

PCIe Grafikkarte

MSI NX8800GT-T2D512E-OC

Die PCIe Grafikkarte ist die perfekte Allround-Lösung für alle Anforderungen.

- NVIDIA® GeForce™ 8800 GT Chip
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit) • Overclocked
- 660 MHz Chiptakt • 1.900 MHz Speichertakt
- Shader Model 4.0 • DirectX10, OpenGL 2.0
- 2x DVI (HDCP, Dual-Link), TV-Out
- SLI™ ready
- retail

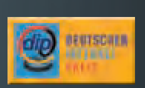
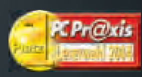


259,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 124-125




24 Stunden Bestellhotline:





GALGENVÖGEL | Kane (mit Nasenpflaster) und Lynch im Gruppenbild mit drei Komplizen. Was das Quintett vorhat? Garantiert nichts Gutes!

KANE & LYNCH

Dead Men



Von: Robert Horn

Hier wird geflucht, geklaut und gemordet: Kane und Lynch hinterlassen Chaos und das gute Gefühl, dass es noch Spiele mit toller Story gibt.

Wenn schlechte Menschen etwas Schlechtes tun, kommen sie, wenn es gut läuft, in den Knast. Im Fall von Kane, einem mehrfachen Mörder, endet der Weg in der Todeszelle. Doch kurz bevor er dort eintrifft, geschieht etwas Unvorhergesehenes und ein anderer schlechter Mensch, der Psychopath Lynch, befreit Kane. Und so wird aus dem eigentlichen Ende ein Anfang: Der Beginn von **Kane & Lynch: Dead Men**, einem ungewöhnlichen Action-Adventure von IO Interactive, den Schöpfern der **Hitman**-Serie.

Kurz nach der Flucht schlüpfen Sie in die Rolle des Ex-Söldners Kane, nur um festzustellen, dass Sie nicht so frei sind, wie erhofft: Die Organisation The 7 zwingt Sie, verloren geglaubte Beute aus einem alten Raubzug wiederzubeschaffen. Der durchgeknallte Lynch soll als Ihr Wachhund fungieren, damit Sie ja keine Dummheiten machen.

Was in den folgenden Spielstunden mit den beiden Typen passiert, wollen wir hier nicht verraten. Schließlich ist die Geschichte der beiden skrupellosen Männer das wichtigste Spielelement des Titels und sollte vor allen Dingen selbst erlebt werden. An dieser Stelle sei die deutsche Synchronisation lo-







FEUERSCHUTZ | Die Flucht von Kane und Lynch gipfelt in einer brachialen Schießerei mit der Polizei. Um im Kugelhagel eine Überlebenschance zu haben, können sich die Protagonisten an Wänden ducken und über die Deckung feuern. Das klappt nach etwas Übung ganz passabel. Manchmal zickt das System aber auch.

DIE TAKTISCHEN ELEMENTE IM ÜBERBLICK

Die Entwickler haben Kane & Lynch einige Finessen spendiert, damit das Spiel nicht zur stumpfen Ballerorgie verkommt. Löblich. Aber: Nicht alle Elemente gliedern sich reibungslos in den Spielablauf ein – ausschlaggebend ist in den meisten Fällen die geringe Intelligenz Ihrer Mitstreiter:



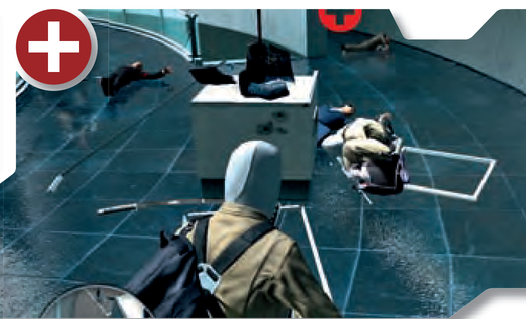
WAFFEN? NEIN DANKE! | Schlecht ausgestatteten Verbündeten geben Sie Waffen ab. Diese Funktion ist im Spiel jedoch ziemlich nutzlos, da die Beschenkten etwa Raketenwerfer nicht annehmen wollen.



MUNITION ABGREIFEN | Gehen Ihnen die Kugeln aus, haben Ihre Komplizen begrenzten Nachschub.



BEFEHLE ERTEILEN | Mit drei Anweisungen scheuchen Sie Ihre Komplizen durch den Raum. Meist kommen Sie aber ohne Kommandos aus.



WIEDERBELEBEN | Fällt einer Ihrer Kollegen, bringen Sie ihn mit einer Adrenalinspritze wieder auf die Beine. Erwischt es Sie selbst, eilt ein Gangster herbei und reanimiert Sie. Das funktioniert allerdings nur in begrenzten Maßen.

bend erwähnt. Ambitionierte Sprecher verleihen Kane und Lynch eine charismatische Tiefe, die mit der englischen Sprachausgabe locker mithalten kann.

Was also können wir Ihnen verraten, wenn schon die Story unter dem Mantel des Schweigens verschwindet? Da ist natürlich das Gameplay. In der Rolle von Kane haben Sie meist nur eins zu tun: den Abzug Ihres Sturmgewehres drücken. In 16 Levels ballern Sie sich durch Massen von Polizisten, Sicherheitsmännern oder Zivilisten. Ungläubiges Schweigen. Zivilisten? Ja, denn immer wieder laufen Ihnen unbescholtene Bürger vor die Flinte, die Sie zwangsläufig das eine oder andere Mal erwischen. Am Ende einiger Levels, zum Beispiel im Falle einer Diskothek, haben selbst vorsichtigste Naturen manch Unbeteiligten auf dem Gewissen ...

In späteren Abschnitten sind Sie – neben Sidekick Lynch – mit bis zu drei weiteren Kollegen unterwegs. Ihre Begleiter steuern Sie mit rudimentären Befehlen wie „Feuerschutz geben", „Bereich sichern" oder „Folgen". Doch das System krankt an der ungenügenden KI der Mitstreiter. So erledigen Sie die meisten Zielvorgaben schneller im Alleingang, als erst umständliche Feuerbefehle zu erteilen. Besonders nervig ist es, wenn Ihre Genossen sinnfrei in der Gegend herumstehen oder Ihnen immer wieder in die Schusslinie rennen.

Zum Glück (?) sind Ihre Gegner kaum schlauer. Meist strömt eine per Trigger ausgelöste Übermacht von allen Seiten auf Sie ein und trifft eher schlecht als recht. Erst in späteren Gebieten müssen Sie ernsthaft Deckung suchen und aufpassen, nicht zu oft niedergestreckt zu werden. Denn erwischt Sie eine Kugel tödlich, holen Sie Ihre Begleiter per Adrenalinspritze ins Leben zurück. Landen Sie kurze Zeit später aber wieder im Dreck, verursacht die Nadel eine Überdosis und Sie beginnen die Szene von vorn; Schnellladen und -speichern gibt es nicht. Spaß machen die unkomplizierten Ballereien aber allemal.

Zusätzlich rüsten Sie Ihre Mannen jederzeit mit Waffen aus. Das funktioniert, indem Sie nahe an den Kollegen herantreten und die mittlere Maustaste drücken. Danach übergeben Sie ihm Ihre Waffe. Die Idee dahinter ist zwar nett, gebraucht haben wir sie im Spiel aber nie. Schließlich hatten alle unsere Kameraden zu jeder Zeit eine Waffe. Weit besser hat uns da die Munitionsübergabe gefallen. Gehen Ihnen während des Gefechts die Bleibohnen aus, schreit Kane nach Ersatz. Meist meldet sich dann ein



SCHMERZANZEIGE | Werden Sie im Kampf getroffen, färbt sich das Bild rot und wird schief. Jetzt sollten Sie sichere Deckung aufsuchen, um zu regenerieren. Einen Lebensbalken gibt es nicht.



NAHKÄMPFER | Der ehemalige Söldner Kane teilt auch ohne Schusswaffen aus: Im Nahkampf packt er seine bedauernswerten Opfer und erledigt sie mit einem Fingerdolch. Zimperlich ist Kane wirklich nicht.



TIEFER FALL | Auf dem Dach eines Hochhauses macht sich unsere Ganovengruppe zum Abseilen bereit. Lynch gefällt das gar nicht: „Ich hab' scheiß Höhenangst!", kommentiert er das Geschehen. Diese Szene gehört zu den wenigen, die grafisch durchaus beeindrucken.

Kollege, bei dem Sie sich Nachschub holen können.

Das ist auch dringend nötig, verbringen Sie doch die meiste Zeit des Spiels damit, bleihaltige Grüße zu verschicken. Mit Pistolen, Maschinengewehren und Granaten hinterlassen Sie eine Schneise der Verwüstung. Dabei beeindruckt das Zerstörungssystem: Mauern oder Säulen, hinter denen Sie Deckung suchen, zerbröseln unter Beschuss, sodass Sie des Öfteren den Eindruck haben, die Eingangshallen-Szene aus dem Film **Matrix** nachzuspielen. Jedes Level gleicht einem Schlachtfeld, wenn der Qualm der Schießerei sich gelichtet hat.

Weitere Höhepunkte liefert die Grafik so gut wie keine. Die Landschaften und Texturen sind schlicht nicht mehr zeitgemäß. Einzig die Gesichter und Klamotten der Protagonisten kann man ruhigen Gewissens als gelungen bezeichnen.

Was dem Spiel an Grafik und Gameplay fehlt, macht der Titel mit seiner aufregenden Geschichte und den abgedrehten Charakteren wieder wett. Langt das? Auf jeden Fall. **Kane & Lynch: Dead Men** erzählt eine spannende und mitreißende Story, wie sie im Genre selten ist. Dabei agieren die Hauptakteure derart glaubwürdig, dass jede ihrer Aktionen nachvollziehbar, ja fast sogar verständlich ist.

Kane agiert wie ein verzweifelter Mann, der in die Ecke gedrängt zu allem fähig ist und einfach tut, was er denkt, tun zu müssen. Lynch dagegen rastet immer wieder aus, mutiert zu einer Bestie. Dann wieder ist er hilflos wie ein verzweifeltes Kind. Sie werden ihn hassen – und dennoch irgendwie mögen.

Nach sechs bis acht Stunden Spielzeit erleben Sie mit Kane das Ende der Geschichte. Eines von zwei Enden, um genau zu sein. Und, so viel sei noch verraten, Sie müssen eine Entscheidung treffen. Worüber? Mantel des Schweigens, Sie wissen schon. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Kane & Lynch ist ein Meisterwerk der Erzählkunst."

In die Rolle eines Massenmörders zu schlüpfen, ist sicher nicht alltäglich in einem Computerspiel. Doch schnell wird klar, warum Kane tut, was er tut. Hinter der harten Fassade steckt ein Mensch und Vater, der eigentlich nur das Schlimmste verhindern will. Faszinierend wie die beiden Hauptcharaktere ist auch die knallharte Story. Was die Entwickler sich hier ausgedacht haben, könnte direkt aus Filmen wie **Crank** oder **Snatch** stammen. Einzig Schnitzer bei der KI und einige frustig-schwere Momente bremsen **Kane & Lynch: Dead Men** aus. Ein wenig Feinschliff hätte gutgetan. Zu oft rennen mir die Kollegen vor die Flinte und ich muss neu starten, obwohl die Schuld bei den doofen Mitstreitern liegt.

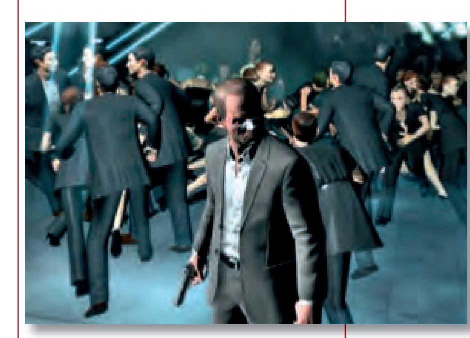
BÖSE TATEN

Kane und Lynch sind keine Engel. Dementsprechend handeln die beiden Verbrecher häufig moralisch fragwürdig:

Wo gehobelt wird, da fallen Späne. Doch wo Kane und Lynch hobeln, fallen auch schon mal ein paar Zivilisten. Psychopath Lynch etwa stellt sich ab



und zu über verwundete Gegner und gibt den Opfern aus nächster Nähe den letzten Rest. Als Kane können Sie dies ebenfalls tun. Müssen Sie aber nicht, es bleibt Ihre Wahl.



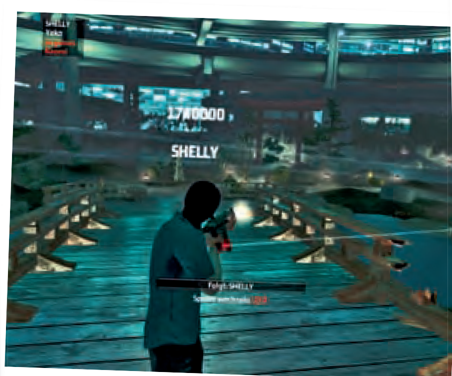
In einer Disco liefern sich die beiden eine Schießerei mit Sicherheitsleuten, mitten in der tanzenden Menge. Die Wachen nehmen Rücksicht auf die fliehenden Menschen, die Gangster nicht.

FRAGILE ALLIANCE: GEMEINSAM ODER EINSAM?

Der Fragile Alliance genannte Mehrspielermodus von Kane & Lynch ist überraschend kreativ: Zusammen mit Freunden überfallen Sie Banken oder Kaufhäuser und fliehen anschließend mit der Beute. Der Clou: Sie können sich jederzeit gegen Ihre Leute stellen und die Beute allein abgreifen. Das brandmarkt Sie allerdings als Verräter. Gefallene Kollegen steigen auf der Gegenseite wieder ins Gefecht ein.



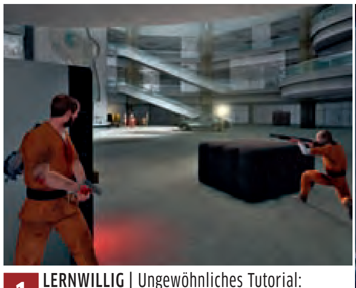
WIR SIND IN DAS EINKAUFSZENTRUM EINGEDRUNGEN. DEN LADEN RAÜMEN WIR AUS!



EINER UNSERER KOMPLIZEN HAT MICH VERRATEN UND WILL ABHAUEN! DEN MISTKERL HOLE ICH MIR!



IM LOKAL IST VIEL SCHWARZGELD VERSTECKT. WENN DOCH NUR DIE BODYGUARDS NICHT WÄREN.



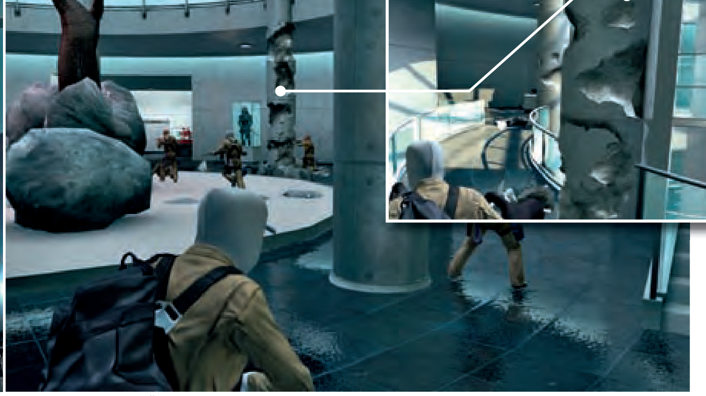
1 **LERNWILLIG** | Ungewöhnliches Tutorial: Um die Steuerung zu erlernen, bringen wir unserem neuen Partner Lynch die Kniffe des Gangster-Daseins bei. So lehren wir in Deckung zu gehen, Granaten zu werfen und Waffen zu verteilen – und lernen es dabei selbst.



2 **STRASSENFEGER** | Die Flucht in einem Van ist nach unserem Geschmack etwas zu lang geraten. Wir rasen durch die Stadt, über Highways, durch Tunnel und steigen immer wieder aus, um den Weg freizuräumen. Kane und Lynch streiten die ganze Zeit, während sie auf die Verfolger schießen.



3 **GÄNSEHAUT** | Der wohl beeindruckendste Moment im Spiel lässt uns fassungslos zurück. Ab diesem Zeitpunkt nimmt die Story dramatische Fahrt auf und fesselt bis zum Ende.



4 **UNGEBETENE GÄSTE** | Mit vier Komplizen stürmen wir ein Hochhaus. Nachdem wir uns an der Außenfassade abgeseilt haben, ballern wir uns durch Büroräume und große Eingangshallen. Unsere Gewehrsalven reißen dabei beeindruckende Löcher in die Säulen. Aus Spaß an der Freude zerlegen wir die komplette Inneneinrichtung des Gebäudes, obwohl schon lange kein Gegner mehr steht.

MOTIVATIONSKURVE: KANE & LYNCH: DEAD MEN

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

INS KALTE WASSER | Es geht sofort los. Zum Luftholen bleibt keine Zeit. Tutorial? Gibt's später!

TANZSTUNDE | In einer Disco geraten Zivilisten zwischen die Fronten. Lynch schert das nicht.

SPANNUNG | Gegen Ende dreht die Geschichte mächtig auf und wird immer düsterer.

86 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

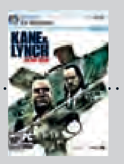


5 **TAPETENWECHSEL** | Einige der frustrierendsten Spielmomente erwarten uns in diesem Level. In aufreibenden Gefechten mit Dutzenden Gegnern versagt die KI der Mitstreiter ein ums andere Mal. Die Begegnung mit einem feindlichen Hubschrauber ist nervend oft tödlich.



6 **VERZWEIFLUNG** | Das Action-Adventure gipfelt nach ungefähr acht Stunden Spielzeit in einem würdigen Finale. Nach dem Abspann wenden wir uns dem Mehrspielerteil zu. Und sind ob des kreativen Spielprinzips von „Fragile Alliance" positiv überrascht.

KANE & LYNCH: DEAD MEN



Ca. € 50,-
23. November 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: IO Interactive
Titel vom selben Entwickler: Hitman: Blood Money | Hitman Contracts | Freedom Fighters
Publisher: Eidos
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Veraltete Optik mit wenigen grafischen Höhenflügen
Sound: Exzellente deutsche Sprachausgabe sorgt für Atmosphäre
Steuerung: Third-Person-Perspektive mit Maus und Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 1 Modus: Fragile Alliance
Zahl der Spieler: 4 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3200+/P4 3 GHz, Geforce 6600 GT/Radeon X1650 XT, 512 MB RAM
Empfehlenswert: Athlon X2 5000+/Core 2 Duo E6320, Geforce 7950 GT/ Radeon X1950 Pro, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Im Spiel töten Sie Polizisten und Wachleute zuhauf und können Zivilisten oder wehrlos am Boden liegende Gegner erschießen. Die Handlung ist düster und brutal. Trotzdem setzt der Titel Bluteffekte sparsam ein. Kopftreffer hinterlassen rote Spuren, unter Leichen bilden sich Blutlachen. Die deutsche Sprachausgabe beinhaltet diverse Schimpfwörter.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 7:45
Auf unseren Testrechnern lief Kane & Lynch fehlerfrei. Einzig auf schwächeren Rechnern brach die Performance unter die 25-Fps-Grenze ein. Wir probierten sowohl die deutsche als auch die englische Sprachausgabe. Den Mehrspielermodus konnten wir nur im LAN testen, da es online noch keine Server gibt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Brachiale, mitreißende Story mit großen Momenten
- ➕ Glaubwürdige Charaktere sorgen für reichlich Atmosphäre
- ➕ Abwechslungsreiche Levels
- ➕ Witziger Mehrspielermodus
- ➕ Tolle deutsche Sprachausgabe
- ➖ Altbackene Grafik
- ➖ Die mittelmäßige KI macht manche Szenen zur Geduldsprobe
- ➖ Waffentausch mit den Kollegen ist sinnlos
- ➖ Frustrierend schwere Abschnitte

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

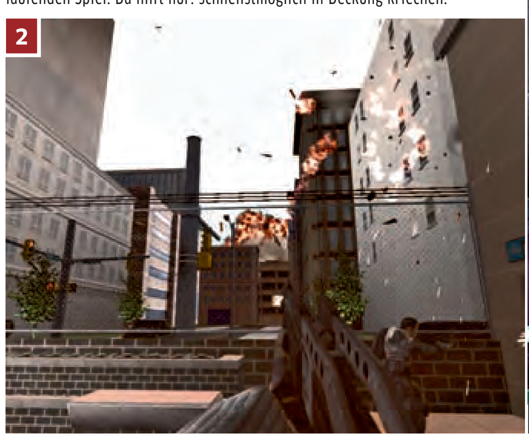
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **86**


EROBERE DIE WELT
In Kooperation mit:
wissen.de
Mehr Informationen zur Geschichte der Menschheit unter wissen.de/empireearth
EMPIRE EARTH III



▲ **ALLES BEIM ALTEN** | Wir ziehen in die Schlacht gegen die Replikanten. Dabei ereignet sich wenig Neues: Waffen und Gegner sind bekannt, die Gefechte wie immer fordernd. Besonders spannend ist das nicht.

▼ **WELTUNTERGANG** | Die atomare Explosion kennen wir schon vom Ende des Hauptspiels. Diesmal erleben wir sie aus anderer Perspektive mitten im laufenden Spiel. Da hilft nur: schnellstmöglich in Deckung kriechen.





ZEIT WIE SIRUP | Das Verlangsamen der Zeit gehört immer noch zu den spielerischen Highlights von **F.E.A.R.**

F.E.A.R.

Mission Perseus



Von: Robert Horn

Statt Angstgeschrei gibt es im neuesten Add-on zu F.E.A.R. gerade mal eine leichte Gänsehaut. Der Grusel-Shooter hat das Gruseln verlernt.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

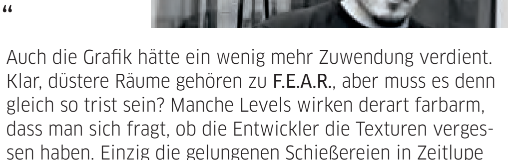
In der griechischen Mythologie war Perseus ein Sohn des Göttervaters Zeus. Ihm gelang es, der fiesen Medusa (die mit den Schlangenhaaren) den Kopf abzuschlagen. In **Mission Perseus** steht der Name für ein geheimes Gen-Projekt, dem Sie als Mitglied der F.E.A.R.-Spezialeinheit auf die Schliche kommen. Was Add-on und Mythologie verbindet? Beide sind nur für Fans der Materie interessant.

Drehen wir alles auf Anfang. Anstatt die Ereignisse nach **Extraction Point** (PC Games 12/2006: 87%) weiterzuerzählen, hüpft **Mission Perseus** zurück zum Beginn der Geschichte. So sind Sie als Mitglied einer neuen F.E.A.R.-Einheit unterwegs, um der Armacham Technology Corporation (kurz ATC), den Drahtziehern der Ereignisse, das Handwerk zu legen. Sie kämpfen sich zusammen mit zwei Kollegen erst einmal in Richtung des ATC-Datenzentrums, um nach Informationen zu suchen. Dabei geht es zunächst geradlinig zur Sache: In den ersten Abschnitten rennen Sie durch Abwasserkanäle und triste Straßenzüge und balgen sich mit schlau agierenden Replikanten und ATC-Sicherheitsleuten. Gruselige Momente, die **F.E.A.R.** und das erste Add-on berühmt gemacht haben, lassen unangenehm lange auf sich warten. Nur langsam entfaltet sich die Story. Wer das Hauptspiel gemeistert hat, weiß sowieso schon, was passiert.

Ihr bleihaltiger Weg führt Sie in sechs Abschnitten durch allerlei Forschungseinrichtungen des Armacham-Konzerns. Dabei stoßen Sie auf eine unbekannte Söldnertruppe, die Nightcrawler. Die Jungs in den schwarz-roten Kampfanzügen machen Ihnen das Überleben nicht nur außerordentlich schwer, sondern bringen auch gleich frisches Kampfgerät mit: Drei neue Waffen gibt Ihnen **Mission Perseus** an die Hand, eine mehr als im Vorgänger **Extraction Point**.

Für Gegneranhäufungen in engen Gängen eignet sich der Granatwerfer: Die wuchtigen Geschosse springen – Havoc-Physik-Engine sei Dank – ordentlich durch den Raum und explodieren nach wenigen Sekunden. Treffen Sie einen Gegner damit direkt, hat der Arme ausgesorgt. Ebenso mächtig ist das LP4-Lichtbogengewehr, es erfordert aber eine ganze Wanne mehr Zielwasser. Mit einem einzi-

MEINE MEINUNG | Robert Horn



„Angstschweiß ade: Zu wenig Neuerungen vermiesen den Horrorspaß."

Ich liebe **F.E.A.R.** Auch das erste Add-on **Extraction Point** hat mich an den Bildschirm gefesselt. Deswegen war ich auf **Mission Perseus** sehr gespannt. Ein Problem des Spiels tritt aber schnell zutage: Man kennt alles schon. Die Schockeffekte, die Ballereien, alles schon mal gesehen, Business as usual, alles wie gehabt. Diese Vertrautheit fiel beim ersten Add-on nicht negativ ins Gewicht, bei **Mission Perseus** dagegen stört es.

Auch die Grafik hätte ein wenig mehr Zuwendung verdient. Klar, düstere Räume gehören zu **F.E.A.R.**, aber muss es denn gleich so trist sein? Manche Levels wirken derart farbarm, dass man sich fragt, ob die Entwickler die Texturen vergessen haben. Einzig die gelungenen Schießereien in Zeitlupe haben mir ordentlich Spaß gemacht. Für ein überzeugendes Spielerlebnis ist das dennoch viel zu wenig.

MOTIVATIONSKURVE: F.E.A.R.: MISSION PERSEUS

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

1 2 3 4 5

DA IST SIE | Horrormädel Alma hat ihren ersten Auftritt, der allerdings recht blutig ausfällt.

EINSAM | Leere Gänge und einsame Laborräume. Minutenlang passiert nichts! Dafür gibts Grusel.

76 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.





POLTERGEIST | Erst gegen Spielende wird es ein wenig gruseliger. Alma und Paxton Fettel tauchen auf und mischen die Gegner ordentlich auf.



CHEFSACHE | Der Anführer der Nightcrawler stellt sich uns zum Kampf. Warum die Söldner ausgesandt wurden, erfahren Sie erst später.

gen Schuss aus diesem Blitzwerfer hauen Sie schwach gepanzerte Gegner sofort aus den Latschen. Dazu kommt noch ein Maschinengewehr mit verbesserter Zieloptik. Den Rest des Arsenals kennen Fans der Serie bereits aus den anderen Teilen: So finden Sie wieder Maschinenpistole, Nagelgewehr, Laser und diverse Sprengkörper in Ihrem Handgepäck.

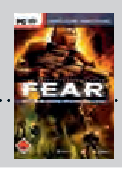
Nach etwa zwei Dritteln des Spiels, die Sie fast ausschließlich mit fordernden Zeitlupenballereien verbracht haben, scheint es, als hätten sich die Entwickler plötzlich erinnert, dass **F.E.A.R.** auch etwas mit Gruseln zu tun hat. Und so stolpern Sie im vierten Abschnitt in einen verlassenen U-Bahn-Schacht, der vor geisterhaften Wesen und Schreckenskreaturen nur so wimmelt. Geschossen wird überhaupt nicht mehr. Erst gegen Ende dreht **Mission Perseus** endlich auf und verquirlt Horrorsequenzen mit anspruchsvollen Gefechten, wie es Fans aus den vorherigen Teilen gewohnt sind. Ein echtes Highlight des Spiels, aber: viel zu spät!

Nicht ganz unschuldig an der Misere ist die mittlerweile zwei Jahre alte Grafik. Schon damals waren die tristen Innenräume kein Hingucker. Heutzutage wirken meterlange graue Betonwände hässlich. Umso ärgerlicher ist, dass der Titel durchaus schöne Abschnitte aufweist. Der vorher erwähnte U-Bahn-Tunnel etwa wirkt mit schmutzverkrusteten Wänden, Gerümpel und schummrigem Licht stimmungsvoll und Angst einflößend. Warum Sie davor und danach durch langweilig-graue Büros und Labore stapfen, ist absolut unverständlich.

Verbliebenes Highlight einstiger Grafikpracht sind die immer noch effektvollen Zeitlupengefechte, bei denen es ordentlich kracht. Explosionen lassen die Luft wabern, Gegenstände und Gegner purzeln bei Treffern durch die Gegend. Zum Austoben hat Vivendi nach dem Hauptspiel noch drei Bonuslevels eingebaut. In den rund zehnminütigen Abschnitten geht es einzig ums nackte Überleben. Spaßig!

Mission Perseus bietet Fans der Serie ein paar Antworten auf ungeklärte Story-Fragen, solide Scharmützel mit der exzellenten KI, frische Waffen und zwei neue Gegnertypen. Vermischt mit Altbekanntem, erreicht das Spiel aber nicht die Klasse der Vorgänger. ❑

F.E.A.R.: MISSION PERSEUS



Ca. € 30,-
16. November 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Timegate Studios
Titel vom selben Entwickler: F.E.A.R.: Extraction Point | Kohan | Axis & Allies
Publisher: Vivendi
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene; Kenner der Vorgänger fühlen sich sofort heimisch

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Inzwischen hoffnungslos veraltet, einzig die Zeitlupeneffekte sind noch sehenswert
Sound: Lieblose deutsche Synchronisation, gelungene Schockeffekte
Steuerung: Shooter-typische WASD-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: F.E.A.R. Combat, bereits erhältlich
Zahl der Spieler: Bis zu 16 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 2,4 GHz/Athlon 64 2800+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro
Empfehlenswert: Pentium 4 3,6 GHz/Athlon 64 4000+, 2 GB RAM, Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

JUGENDEIGNUNG

Bluteffekte tauchen überall im Spiel auf, oftmals sind ganze Räume in rote Farbe getaucht. Grusel- und Splatter-Effekte richten sich an erwachsene Horrorfans. In vielen Levels liegen verstümmelte Pixelleichen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 9:20
Die vom Publisher Vivendi geschickte Version bereitete auf den Testrechnern kaum Schwierigkeiten. Einzig mit unserem gewählten Installationsverzeichnis war das Programm nicht einverstanden und verweigerte kurzzeitig die Zusammenarbeit. Nach dem Wechsel auf einen anderen Testrechner lief das Spiel einwandfrei.

PRO UND CONTRA

- ✚ Immer noch beeindruckende Zeitlupengefechte
- ✚ Wiedersehen mit alten Bekannten wie Fettel und Alma
- ✚ Zwei neue Waffen und neue, knallharte Gegner
- ▬ Die tristen Levels sind einfach nicht mehr zeitgemäß.
- ▬ Die parallel erzählte Geschichte wirkt aufgesetzt.
- ▬ Kaum gelungene Schockeffekte
- ▬ Erst gegen Ende nimmt **Mission Perseus** Fahrt auf.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**

SCHWEBENDE KILLER | Mit Kampfdrohnen ist nicht zu spaßen. Deren Laser richtet enormen Schaden an!

HARTNÄCKIG | Diese Roboter gehören zu den nervigen Gegnern im Spiel, weil sie eine Menge Prügel vertragen.

IN DER TONNE 2004 2007

Seit 2001 arbeitet Ultima-Erfinder Garriott an Tabula Rasa. Inzwischen hat sich vieles geändert.

Auf der E3 2004 vermischte **Tabula Rasa** japanischen Zeichenstil mit westlichem Spieldesign. Charaktere definierten sich über die drei Statuswerte Mind, Body und Spirit. Man hätte wie in **Guild Wars** jederzeit eine neue, auf die Situation zugeschnittene Punkteverteilung durchführen können – wäre das Konzept 2005 zugunsten eines neuen nicht im Müll gelandet.

KAMPFMECH | Dieser Riesenroboter steht stellvertretend für die Art der futuristischen Gegner, auf die Sie meistens treffen.

RICHARD GARRIOTT'S

Tabula Rasa



Von: Thomas Weiß

Für manche, die sich nach dem enttäuschenden Hellgate in der Hölle wähnen, könnte diese Alternative der Himmel sein.



Aufgepasst: Exklusive Emotes zu **Tabula Rasa** finden Sie auf Seite 13!

Zu viele schlechte Online-Rollenspiele sind erschienen, seit sie vor Jahren zu Dutzenden angekündigt wurden. **Tabula Rasa** fällt nicht darunter, obwohl die Entwicklung von Problemen gebeutelt war. Als ungewöhnliche Mischung fernöstlicher und westlicher Ausdrucksarten gedacht, ist es nun aufs Wesentliche reduziert und aufbereitet wie ein Shooter: Hier ziehen menschliche Charaktere los, bewaffnet mit Pistolen, Gewehren, Schrotflinten und Lasern in etlichen futuristischen Ausprägungen.

Demnach benutzen sogenannte Spezialisten beispielsweise Injektionspistolen, die Gegnerschilde unberührt lassen und sofort Lebensenergie abziehen. Soldaten hingegen dürfen Raketenwerfer führen, wenn sie sich für den entsprechenden Pfad entscheiden. Eine Kanone also, die flächendeckenden Schaden anrichtet und auch die Schilde schädigt. Soldaten und Spezialisten – aus diesen zwei Pfaden wählen Figuren ihre Spezialisierungen, sobald sie Level 5, 15 und 30 erreichen. 50 markiert das aktuelle Maximum. Wie üblich erfolgen Stufenanstiege im einstelligen Levelbereich rasch, dann immer langsamer.

Dass man vergnügt weiterspielt, darum kümmern sich interessante Fähigkeiten: Scharfschützen feuern Rotationshülsen, deren Schaden zunimmt, desto mehr Weg sie zum Anvisierten zurücklegen; Mikrobiologen schicken heilende Regenerationswellen übers Schlachtfeld; Saboteure werden zu wandelnden Bomben und Spione bilden die Assassinen, deren Schwertangriffe aus der Nähe zu erfolgen haben, aber dem Ziel heftige Verletzungen zuführen. Das war eine winzige Auswahl an Skills, denen Motivation entspringt.

Instanzen erfordern halbwegs ausgewogene Klassen zur gegenseitigen Ergänzung. Denn Solisten überleben im Angesicht der feindlichen Überzahl nur ein paar Sekunden. Das macht das Spiel ungeeignet für jene, die gern allein losziehen – etwas, das beispielsweise World of Warcraft ohne weiteres erlaubt, so lange man nicht Bosse in Dungeons zu erlegen gedenkt. Sechs Leute passen in eine Gruppe, aber schon ein Duo reicht zum Lösen der meisten Quests im Bereich 1 bis 20. Wie es später aussieht, darüber können wir



BLACKLIGHT | Beachten Sie, wie der Laserstrahl die Umgebung in atmosphärisches Licht taucht. Solche Grafikeffekte meistert **Tabula Rasa** mit Bravour.

▲ MASSE UND KLASSE | Die Thrax sehen gefährlich aus, weil sie es sind. Hier wollen sie eine AFS-Basis stürmen.

▼ LANDUNGSANFLUG | Über solche Raumschiffe teleportieren sich die Bane-Feinde auf die Planetenoberfläche. Gleich darauf entsteht eine Schießerei.

TRANSFORMERS | Mit einem NPC-Mech an der Seite fühlt man sich geschützt. Leider bewachen sie nur ein kleines Gebiet.

noch keine Auskunft erteilen. Auch Spieleredakteure müssen schlafen.

Für ein Online-Rollenspiel hat dieses ein außergewöhnlich attraktives Äußeres – die entsprechende Hardware vorausgesetzt. Vor allem Städte geben architektonisch ein beeindruckendes Bild ab: Hochaufgelöste Texturen ziehen sich über imposante Bauten. In den ersten Instanzen dominieren maschinelle Formen die Umgebung, ein bisschen ließen sich die Entwickler offenbar vom widerwärtig faszinierenden Look aus Quake 4 (dt.) inspirieren: Es liegen leichenblasse Körper festgeschnallt auf Foltermaschinen mit spitz zulaufenden Bohrern, Computersysteme kippen Neonlicht in kalt glänzende Gänge. Rohre, Drähte und andere Gebilde halten die Komplexe zusammen. Dynamische Schatten überall. Zum Sattsehen braucht es viele, viele Stunden.

Die Bane hausen in solch ungemütlichen Gegenden. So heißt die Rasse, gegen die Sie als AFS-Mitglied überwiegend antreten. Sämtliche Gebiete, speziell die offenen, vermitteln das Chaos von Krieg und Zerstörung. Raumschiffe fliegen über den Himmel, beamen regelmäßig Bane und AFS-NPCs auf die Planetenoberfläche, woraus dann Gefechte entstehen. Ständig wummert gedämpft Artilleriefeuer. Irgendwo schlagen immer wieder Sprengsätze ein, schleudern Getroffene im Umkreis zu Boden. Tabula Rasa beschwört eine Atmosphäre des permanenten Konflikts herauf. Das geht so weit, dass beide Fraktionen computergesteuerte Angriffe auf jeweils gegnerische Basen durchführen (siehe Kasten „Sonderbares"). Spieler dürfen bei Lust mitmischen und den Ausgang der Streitereien lenken. Dadurch entsteht der Eindruck, tatsächlich in einem atmenden, lebendigen Universum zu agieren, einem Ort, wo sich alles im Fluss befindet. Lob dafür, denn hiermit tun sich selbst Offline-Spiele schwer.

Tabula Rasa fühlt sich schnell und simpel an, es hat wenig von diesem Tretmühlen-Zwang (Grind), über den manche MMORPGs ihre Abonnenten zu binden versuchen. An Kämpfen haftet die Rasanz von Ego-Shootern, gefundene Gegenstände lassen sich mit einem Blick auf Vor- und Nachteile prüfen,

DIE GROSSEN ?

Online-Rollenspiele fressen Zeit. Zu viel Zeit, um alle Komponenten ausreichend auf ihre Tauglichkeit zu testen. Über das Folgende ließ sich bisher kein Urteil fällen:

CRAFTING

In den Städten gibt es Replikatoren, die sich mit Zutaten füttern lassen. Abhängig von der Kombination entstehen Gegenstände, darunter beispielsweise Farben, um Rüstungen anzumalen. Nur wenige Spieler standen um solche Maschinen herum – vielleicht ein Anzeichen, dass Kämpfen mehr Spaß bereitet als Bauen.

PVP (SPIELER GEGEN SPIELER)

Keiner der Server trägt den Zusatz „PvP" zum Zeichen, dass dort Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe stattfinden. Was daran liegt, dass diese standardmäßig in Tabula Rasa integriert sind. Allerdings auf eine harmlose Art: Zuerst bedarf es der Gründung eines Clans. Als solcher lässt sich anderen Clans der Krieg erklären. Beide Parteien müssen einverstanden sein, um sich einander den Schädel einzuschlagen. Leider wollte sich niemand mit uns anlegen – über die Gründe können wir nur spekulieren. Jedenfalls wissen wir nun nicht, wie solche PvP-Gefechte ablaufen, ob sie ausgewogen sind oder unfair, überflüssig oder sinnvoll.

BALANCING

Alle der 15 Charakterklassen, die Spieler auf ihrem Weg zum finalen Beruf durchlaufen, enthalten mehrere Fähigkeiten. Sämtliche zu testen, dafür bräuchte es eine Armee an Spielern – daher mag der eine Skill zu schwach, der andere zu stark sein. Wir wissen es nicht. Was wir wissen: Dass sich jene, die wir ausprobiert haben, geschmeidig ins Spielgefühl integrierten.

INSTANZEN

Die Instanzen in den ersten beiden Gebieten ließen sich im Zweierteam stemmen. Inwieweit der Schwierigkeitsgrad später ansteigt, ob es gar spezielle Instanzen für große und für kleine Gruppen gibt: unklar. Womöglich hält es Tabula Rasa wie andere Online-Rollenspiele in der Vergangenheit, etwa Everquest 2 und Vanguard: Da gab's anfänglich gar nichts für Charaktere einer hohen Stufe. Einfach weil die Entwickler nicht damit gerechnet haben, dass ihre Spieler so schnell aufsteigen. Aber das ist nur eine pessimistische Vermutung.

SONDERBARES

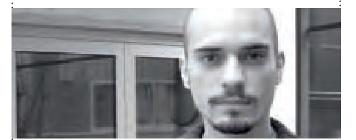
In seinen Grundzügen macht Tabula Rasa nichts viel anders als das, was das Genre diktiert. Im Detail finden sich jedoch Besonderheiten, die eine Erklärung und Bewertung erfordern.

	Das ist anders …	… aber auch gut?
BASENKAMPF	Gut gegen Böse, das ist in Tabula Rasa: Bane gegen AFS. Beide kämpfen um Basen, wobei der Computer die Angriffe zufällig einleitet. Spieler dürfen und sollen ins Gemetzel eingreifen.	Der Eroberungskampf haucht der Welt Leben ein – so stellt man sich das Universum eines Online-Rollenspiels vor. Abgesehen davon, dass siegreiche Gefechte erstrebenswerte Boni einbringen.
STEUERUNG	Gezielt wird per Fadenkreuz, also wie im Shooter. Die ungefähre Richtung anzugeben reicht, den Rest erledigt Ihre Waffe. Neocron ist das einzige MMORPG mit einer vergleichbaren Steuerung.	Das Zielen funktioniert ganz ausgezeichnet. Wer sich hinter Deckungen verschanzt, nimmt sogar weniger Schaden. Clever! Leider gibt es woanders Probleme, die unbedingt Patches erfordern.
RESPEC/KLONEN	Fähigkeitenpunkte gegen Geld neu verteilen: geht nicht. Stattdessen sollte man seinen Charakter vor wichtigen Klassenentscheidungen klonen, also eine Art Spielstand anlegen.	Die Fähigkeit zu klonen muss man durch Quests verdienen. Außerdem trägt der Klon denselben Nachnamen wie der Rest Ihrer Charaktere. Das ist mühsam und nicht gerade spielerfreundlich.
LOGOS	Garriott hat für Tabula Rasa eine Sprache entwickelt, deren Buchstaben Logos heißen. Sie sind überall versteckt. Sie müssen sie finden, um Skills zu nutzen und Instanzen freizuschalten.	Der Sammlertrieb wird durch Logos geweckt. Doch manche sind so seltsam platziert, dass die Karte eher in die Irre führt als hilft. Das ist aber nichts, was ein Patch nicht richten könnte.

Teleporter ersparen, sobald freigeschaltet, lange Laufwege. Zwar muss Destination Games noch vieles vereinfachen, was in die Kategorie Steuerung fällt – zu heilen birgt in bestimmten Situationen beispielsweise Fingerbruch-Potenzial –, aber das Grundgerüst baut auf Kürze und Würze minus Wartezeiten. Bedeutet: Auch Berufstätige dürfen spielen, ohne ihren Job zu riskieren. Ein halbes Stündchen genügt zum Abschluss einiger Missionen. Mehr braucht es nicht zur Befriedigung, etwas geschafft zu haben.

Natürlich gefällt das nicht jedem. Den Anspruchsvollen unter der Zielgruppe könnte abgehen: Zahlenanalyse, stundenlanges Raiden und perfektes Timing im groß angelegten Partyspiel. Aktuell haben wir davon nämlich keinen Hauch vernommen. Aber wer weiß, wie sich Mittelteil und Endgame (also das, was man nach Erreichen der Maximalstufe geschieht) entwickeln. Der Inhalt unterliegt durch Updates einem steten Wandel – und das verbietet definitive Aussagen. Tendenziell bewegt sich Richard Garriott's Werk aber schon jetzt, kurz nach der Veröffentlichung, auf wunderbar festem Spielspaß-Terrain. Wessen Herz für Spiele dieser Gattung schlägt, der sollte unbedingt 30 Tage lang reinschnuppern. Danach fallen Abogebühren im gewohnten Rahmen an. ❑

MEINE MEINUNG | *Thomas Weiß*



„Trotz Steinen im Weg: Alles wurde gut. Sehr sogar!"

Bei DER Vorgeschichte hatte ich schlimme Bedenken. Die sich nun in Wohlgefallen wandeln: Das Online-Rollenspiel ist richtig gut geworden, bereinigt von Langatmigkeiten und anderen genretypischen Ärgernissen. Überraschend schnell glüht das „Nur noch eine Quest"-Fieber, auch wenn ich mir die fantasielosen Texte der Auftragsgeber ungern durchlese, geschweige denn ihrer Sprachausgabe lausche. Mit seltsam gestelzten Betonungen ziehen die Sprecher eine sonst makellose Atmosphäre runter. Denn wie Tabula Rasa den Krieg zwischen Bane und AFS darstellt, das verbreitet eine großartig epische Stimmung. Da steckt so viel Dynamik drin, dass die Welt mit Leben pulsiert. Unterstützend wirkt die Grafik: Oft habe ich die Kamera in Bewunderung gedreht, um die Schönheit der abwechselnd idyllischen und zerstörten Umgebung aufzusaugen.



▲ ANSPORN | Sehen Sie den gelben Schriftzug unten? Wenn Sie ohne Unterbrechung Feinde erledigen, dann kriegen Sie einen ordentlichen Bonus auf Erfahrungspunkte.

▶ KLASSISCH | Tabula Rasa behandelt eine Science-Fiction-Thematik. Das hat die Entwickler nicht davon abgehalten, spinnenähnliche Kreaturen einzubauen.



1 **STARTSCHUSS** | Der Update-Download läuft rasch, die Server haben kaum Downtimes: Wer **Tabula Rasa** installiert, kann verhältnismäßig schnell losspielen. Und dann geht's geschmeidig weiter, bequemer Steuerung und unkompliziertem Tutorial sei Dank.



2 **ABHÄNGIGKEIT** | Es dauert nicht lang, da greifen die Suchtmechanismen: Man will Stufen aufsteigen, Gegenstände finden, Fähigkeiten ausbauen, Landschaften erkunden. All das klappt auch ganz gut, mit Ausnahme einiger Stellen, die sich trotz Karte nur schwer aufspüren lassen.



3 **IMMER WEITER** | Die Kämpfe sind fürs Genre von ungewöhnlicher Dynamik und rücken coole Schusswaffen in den Fokus. Deswegen kann man sich bloß mühsam vom Drücken der Maustaste abhalten. Vor allem nicht, wenn man den ständig wachsenden Erfahrungspunkte-Balken im Blick hat.

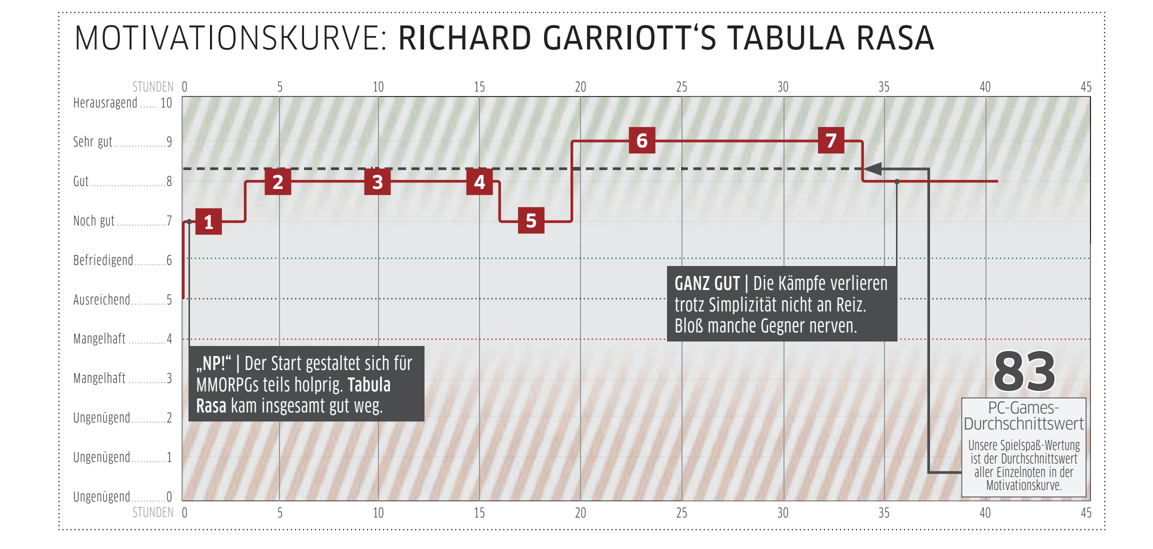


4 **GROSSARTIG** | Sobald man in die erste Massenschlacht um eine Basis gerät, schießt der Puls in die Höhe. Nicht nur, weil unzählige Gegner herumwuseln und ballern. Man möchte auch dafür sorgen, dass die Guten gewinnen, sonst verschwinden vorübergehend Quest-NPCs.



5 **WIEDERHOLUNG** | Manche Gegner sind so groß, dass sie nur aus der Distanz heraus vollständig auf den Bildschirm passen. Unabhängig davon wünscht man sich etwas mehr Monster-Vielfalt. Vor allem Amöben (hier gottlob nicht zu sehen) vernichten selbst Nerven aus Stahl.

MOTIVATIONSKURVE: RICHARD GARRIOTT'S TABULA RASA



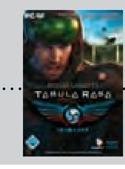


6 **HELD GESUCHT** | Ein Funkgerät schwirrt über den Köpfen jener, die Quests zu vergeben haben. Davon gibt es in den Städten eine Menge (gut). Leider ist im Journal aus irgendeinem Grund nur Raum für 20 Aufträge (schlecht). Wir hoffen auf einen Patch, der die Menge nach oben schraubt.



7 **KOMMUNIKATIONSCHAOS** | Der Allgemein-Chat ist heillos überfüllt. Das macht es anstrengend, für Kämpfe weitere Spieler zusammenzutrommeln. Solche Bedienungsmängel sind kein Weltuntergang, verdienen aber ein Update. Wir hoffen. Und spielen. Denn der Spaß ist ungebrochen!

TABULA RASA



Ca. € 40,-
24. Oktober 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Destination Games
Titel vom selben Entwickler: Lineage 2 (Anpassung an US-Markt)
Publisher: Flashpoint/NCsoft
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Je nach verwendeter Hardware eine Freude für die Sinne
Sound: Sprache ungut, Rest okay
Steuerung: Das Grundgerüst geht in Ordnung. Etwas Feintuning fehlt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Der Maximallevel beträgt 50. Um den zu erreichen, dürften schätzungsweise mindestens 100 Stunden vergehen. Bei Redaktionsschluss waren vier Server verfügbar, zwei europäische, der Rest USA.
Zahl der Spieler: Tausende pro Server

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 2,8 GHz/Athlon 64 3000+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo E6400, 2 GB RAM, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro/XT

JUGENDEIGNUNG

In Tabula Rasa wird scharf geschossen, doch ausgeprägte Fantasy- und Science-Fiction-Züge verschleiern die Gewalt auf wohlige Art.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 41:10
Nach etwa 30 Spielstunden stießen wir in den niedrigen 20er-Level-Bereich vor. Die Motivation zeigte zu diesem Zeitpunkt keine Abnutzungserscheinungen, von einigen Dämpfern abgesehen. Die Gründe hierfür sind vielfältig, aber darunter ist nichts, was Tabula Rasa das Genick brechen würde.

PRO UND CONTRA

- \+ Durch Schusswaffeneinsatz erfrischend andere Art zu kämpfen
- \+ Mit Aufwand inszenierter Krieg zwischen zwei Fraktionen
- \+ Stufenanstiege, Fähigkeitenausbau und Gegenstände motivieren
- \+ Grafikeffekte und Landschaftsdesign ergeben eine schöne Optik
- \+ Hohe Questdichte führt als rote Linie durch die Umgebung
- − Schwächen in der Bedienung
- − Verwirrende Wegpunkte
- − Geschmackssache: eher simpler Spielablauf, gemessen am Genre
- − Lächerliche deutsche Sprachausgabe und langweilige Questtexte

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**



MANY 4

CPU Kühler:	
Arctic	
Alpine 64 Sockel 754/939/AM2 retail	9.90
Alpine 7 Sockel 775 retail	10.00
Freezer 64 pro PWM S-754/939/AM2 bis 5000	15.35
Freezer 7 pro für Pentium LGA775 Socket retail	16.31
Silencer 64 Ultra Sockel 754/939	10.21
Socket A Copper Silent2/3 light retail	8.90
Super Silent 4 Ultra TC Sockel 478	7.90
ASUS	
Silent Knight 4-in-1 Universal Clip	39.90
Silent Sqaure 754/939/775 Universal Clip	32.93
Silent Sqaure PRO 4-in-1 Universal Clip	39.90
Thermaltake	
BlueOrb FX CPU-Kühler Sockel-775/754/939/	27.00
M6 AMD64/Operton bis3400+ S754/939	6.80
MaxOrb CPU-Kühler Sockel-775/754/939/AM2	37.90
TR2-R1 für AM2/939/754 retail	5.90
V1 CPU-Kühler Sockel-775/754/939/AM2 retail	43.43
Thermaltake Orchestra CL-W0097 Fanless External LCS 0dB retail	174.00
Xigmatek	
HDT-S1283 Heatpipe 120mm	32.10
XILENCE	
CopperCore Sockel 754/939	5.70
IceBreaker 4HeatPipes Sockel 775	18.90
XPCPU-AM2 Sockel AM2	5.90
XPCPU-AM2.HP Icebreaker64PRO Sockel AM2/K8	16.06
XPCPU-AM2.YE Sockel AM2	8.21
XPCPU-LGA.AU Sockel 775	5.70
XPCPU-LGA.YE Sockel 775	8.92
Zalman	
Wärmeleitpaste 1,5g	1.50

Prozessoren/CPU: Tagespreise!	
AMD Athlon64	
3800+ AM2 (940pin)BOX 2,4GHz 512kB 65Watt Box	44.00
3800+ AM2 (940pin)BOX 2,4GHz 640kB 45Watt Box	49.90
3800+ AM2 (940pin)tray 2,4GHz 512kB 62Watt Tray	42.70
3800+ S939 2,40Ghz 512kb Tray	38.60
4000+ S939 2,40GhZ 1024kb Cache ADA4000DKA5CF Tray	45.30
X2 3800+ EE AM2 (940pin) BOX 2,0GHz 2x512kB 65W Box	59.90
X2 3800+ EE AM2 (940pin) tray 2,0GHz 2x512kB 65 Tray	53.90
X2 4000+ AM2 (940pin) BOX 2,1GHz 2x512kB Cache	57.10
X2 4000+ AM2 (940pin) tray 2,1GHz 2x512kB Cache Tray	54.10
X2 4200+ EE AM2 (940pin) BOX 2,2GHz 2x512kB 65W Box	62.80
X2 4200+ EE AM2 (940pin) tray 2,2GHz 2x512kB	59.90
X2 4200+ EE AM2 (940pin) tray 2,2GHz 2x512kB 65 Tray	57.80
X2 4400+ AM2 (940pin) tray 2,3GHz 2x512kB	69.20
X2 4400+ EE AM2 (940pin) BOX 2,3GHz 2x512kB 65W	70.60
X2 4600+ AM2 (940pin) tray 2,4GHz 2x512kB 89W Tray	78.90
X2 4600+ EE AM2 (940pin) Box 2,4GHz 2x512kB 65w Box	184.45
X2 4600+ EE AM2 (940pin) tray 2,4GHz 2x512kB 65 Tray	67.20
X2 4800+ AM2 (940pin) tray 2,5GHz 2x512kB	72.50
X2 4800+ EE AM2 (940pin) BOX 2,5GHz 2x512kB 65W	82.10
X2 5000+ AM2 EE (940pin) BOX 2,6GHz 2x512kB 65W	91.80
X2 5000+ AM2 EE (940pin) BOX 2,6GHz 2x640kB	91.90
X2 5000+ EE AM2 (940pin) tray 2,6GHz 2x512kB 65	86.00
X2 5200+ AM2 (940pin) BOX 2,6GHz 2x512kB 65W	122.45
X2 5200+ AM2 (940pin) BOX 2,6GHz 2x512kB 89W Box	99.99
X2 5200+ AM2 (940pin) tray 2,6GHz 2x512kB Tray	105.80
X2 5600+ AM2 (940pin) BOX Box	118.40
X2 5600+ AM2 (940pin) tray	109.90
X2 6000+ AM2 (940pin) BOX	133.80
X2 6000+ AM2 ADX6000 tray (940pin)	120.00
X2 6400+ AM2 (940pin) BOX ohne Lüfter	172.10
Intel	
Core 2 Duo E4400 S775 BOX 2x 2,00GHz, 200MHz FsB	111.00
Core 2 Duo E4400 S775 tray 2x 2,00GHz, 200MHz FsB	95.50
Core 2 Duo E4500 S775 BOX 2x 2,2GHz, 800MHz FSB	107.90
Core 2 Duo E4500 S775 Tray 2x 2,2GHz, 800MHz FSB	101.60
Core 2 Duo E6320 S775 Box 2x 1,86GHz 4MB 1066Mhz	149.90
Core 2 Duo E6320 S775 Tray 2x 1,86GHz 4MB 1066Mhz Tray	139.89
Core 2 Duo E6420 S775 Box 2x 2,13GHz 4MB 1066Mhz retail	158.95
Core 2 Duo E6420 S775 tray 2x 2,13GHz 4MB 1066Mhz	170.05
Core 2 Duo E6550 S775 Box,2x 2.33GHz,1333MHz FSB 4MB	137.89
Core 2 Duo E6550 S775 Tray,2x 2.33GHz,1333MHz FSB 4MB	139.60
Core 2 Duo E6600 S775 BOX 2x 2.40GHz, 266MHz FsB	187.89
Core 2 Duo E6600 tray S775 2x2,4Ghz 266MHz FSB Tray	192.90
Core 2 Duo E6750 S775 Box,2x 2.67GHz,1333MHz FSB 4MB Box	154.00
Core 2 Duo E6750 S775 Tray ,2x 2.67GHz,1333MHz FSB 4MB	170.05
Core 2 Duo E6850 S775 Box,2x 3,0GHz, 333MHz FSB 4MB Box	216.80
Core 2 Duo E6850 S775 Tray,2x 3,0GHz, 333MHz FSB 4MB	232.19
Core 2 Quad Q6600 S775 BOX 2.40GHz 1066MHz FsB retail	226.30
Dual Core E2140 Sockel-775 boxed, 2x1.60GHz,200MHzFSB	61.30
Dual Core E2140 Sockel-775 Tray 2x1.60GHz,200MHzFS	51.50
Dual Core E2160 Sockel-775 boxed, 2x1.80GHz, 200MHzFSB Box	82.99
Dual Core E2160 Sockel-775 Tray, 2x1.80GHz, 200MHzF	59.80
Dual Core E2180 Sockel-775 boxed, 2x2GHz, 200MHz	77.23

DVD-Brenner:	
LG	
GSA-H54L MW DL"Lts" schwarz bulk	33.20
GSA-H54N 18x IDE schwarz bulk	34.51
GSA-H55N 20x IDE schwarz	29.90
GSA-H58N 20x IDE schwarz	32.01
GSA-H62N 18x SATA schwarz	31.90

Externe Gehäuse:	
FANTEC	
DB-228US-1 2,5" Gehäuse, one Button Backup Funktion retail	11.89
DB-337C2-B 3,5" Combo (Prolific USB2.0+1394) blau	23.80
DB-339U2 3,5" USB2.0(GL811S) mit Lüfter+Schalter	23.40
DB-339US 3,5" USB2.0+SATA mit Lüfter+Schalter	23.90
DB-339US2 3,5" USB2.0+SATA+eSATA Lüfter+Schalter	28.90
DB-351UC 3,5" Gehäuse incl. 15/1 Cardreader, 2xUSB retail	32.40
DB-C35 Giga LAN NAS WEB/FTP/Printserver/Backup 2xUSB retail	129.00
DB-LCD35U2-2 3,5" Gehäuse Aluminium, mit LCD Disp.	37.90
DB-R35DUS-1 Raid-Gehäuse USB Aluminium schwarz retail	52.14
DB-R35DUS-2 Raid-Gehäuse USB Aluminium weiss retail	52.14
DB-S35US2 3,5" Gehäuse USB+SATA+eSATA Lüfter+Schalter	32.38
fanbox FB-C25US 2,5" Gehäuse Aluminium, S-ATA, USB	13.80
LD-H35NSU2 3,5" SATA NAS + USB 2.0 / Schalter Alu.	73.30
LD-U35US 3,5" Gehäuse, one Button Backup Funktion retail	26.90
MM-CR35US Mediaplayer Aluminium 3,5" SATA/IDE	72.90
MM-CR35US Mediaplayer + 500GB HDD SATA2 16MB Cach retail	156.80
MR-35US2 3,5" SATA HDD USB2.0+eSATA schwarz retail	34.87
LC-Power	
EH-25BSII 2,5"SATA External Gehäuse Schwarz retail	8.80
EH-25BD USB Ext. Gehäuse mit Cardreader/Display retail	28.60
EH-25BR USB Ext. Gehäuse 2,5 Schwarz retail	7.49
EH-25MP USB Ext. Gehäuse als Mediaplayer retail	44.80
EH-25SR USB Ext. Gehäuse 2,5 Silber retail	6.85
EH-35B-MPS Multimedia Player schwarz/silber	53.80
EH-35BE2- eS-ATA 3Gbit/s retail	21.80
EH-35BFR USB Ext. Gehäuse/Firewire Schwarz retail	24.80
EH-35BR USB Ext. Gehäuse 3,5" Schwarz retail	14.89
EH-35BSII USB Ext. Gehäuse SATA 3,5"(EH35B-SII) retail	19.90
EH-LC-Pro-35S USB External Gehäuse 3,5 Silber IDE retail	15.40

Floppy:	
FDD 1,44 NEC Beige	5.90
FDD 1,44 TEAC + Cardreader schwarz	19.90
FDD NEC/Teac 1.44MB 3.5" Schwarz	5.90
FDD USB-External NEC 1,44MB bulk	19.99

Wechselrahmen:	
FSNT-133-1 Wechselrahmen Voll Aluminium, Hotswap	28.90
FSNT-135SATA-1 Wechselrahmen Voll Aluminium SATA	25.90

Gehäuse:	
Antec	
Nine Hundred ATC-GEH-900	92.60
NSK4480B-EC SPS-80+ MidiTower	69.90
P182 MidiTower	118.90
P190 1200+ (2x600Watt Netzteil)	332.80
SonataIII MidiTower	105.90
Raidmax	
Ninja RM918.B Midi-Tower Schwarz	59.38
Sagitta RM921.BS Midi-Tower Schwarz/Silber	54.90
Sagitta RM921.SR Midi-Tower Silber/Rot	54.90
Sagittarius Midi-Tower Schwarz/Orange	119.00
Sagittarius Midi-Tower Schwarz/Silber retail	119.00
Smilodon RM612.BS Midi-Tower	72.00
X-Force schwarz	74.85
X-Force silber	74.85
Thermaltake	
Armor LCS,Schwarz,mit Liquid Cooling System	202.90
Armor LCS,Silber,ALU mit Liquid Cooling System	223.00
Armor/ALU,Schwarz, 25cm Fan/VA8003BWS retail	131.55
Armor/ALU,Silber VA8000SWA	135.90
Armor/ALU,Silber,25cm Fan/VA8003SWA retail	157.90
Kandalf LCS,Schwarz,mit Liquid Cooling System	213.90
Kandalf LCS,Silver,ALU mit Liquid Cooling System	237.00
Kandalf Schwarz mit 25cm Lüfter	158.00
Kandalf Silver mit 25cm Lüfter	182.50
Lanbox HT/Black/SECC/VDF/no win//VF5001BNS	156.00
Lanbox Lite Mini Tower Schwarz retail	65.00
Lanbox Lite Mini Tower Schwarz mit Sichtfenster retail	68.89
Mozart TX BWS retail	151.13
Shark,Schwarz,Gamer	109.00
Shark,Silver,Gamer	107.60
Soprano DX Schwarz mit Seitenfenster	85.90
Soprano DX Schwarz ohne Seitenfenster	84.90
Soprano DX Silber mit Seitenfenster	99.00
Soprano DX Silber ohne Seitenfenster	98.00
Soprano Schwarz ohne Seitenfenster	65.33
SopranoRS 100 -VG6000BNS Honeycomp retail	90.44
SopranoRS 100 -VG6000BWS retail	91.03
X-Cruiser	
Gaming Case blau	54.90
Gaming Case schwarz	54.90
Gaming Case silber	54.90
XION	
791 Gaming Case	83.18
XON-III Case	71.28

Komponenten:	
GPS MOUSE QSTARZ BT GPS Receiver Q818 retail	74.90

Festplatten:	
Samsung	
2,5"120GB HM121HI SATA 5400 8MB SATA	55.50
2,5"160GB HM160HI SATA-II	73.30
400GB HD401LJ SATA 16MB 7200U/min	76.04
HDD 500GB HD501LJ SATA2 16MB 7200RPM	82.50
Excelstor	
40GB ESJ340/840 7200U/ATA133 bulk	30.90
80GB IDE ESJ880C 7200U/min bulk	34.90
80GB S-ATA2 ESJ880S S-ATA2 300 7200/min 8MB bulk	33.30
Seagate	
40GB ST3402111AS SATA 8MB 7200U/min	28.90
400GB ST3400620A IDE 7200U/min 16MB	106.98
400GB ST3400620NS Sata2-300 7200U/min 16MB	99.90
500GB ST3500630AS SATA-2 16MB 7200RPM	89.90
500GB ST3500630NS Sata2-300 16MB 7200RPM	118.90
WD	
400GB WD4000AAJS SATA2-300 8MB 7200U/min	77.23
Fujitsu	
73GB Allegro MAW3073NC SCSI 10000U/min	116.90
73GB Allegro MAW3073NP SCSI 10000U/min	114.90
Hitachi	
HDD 160GB Hitachi HDS721616 PLA380 SATA2-300 8MB bulk	39.50
HDD 160GB Hitachi IDE HDS721616PLAT80 7200 bulk	38.40
HDD 250GB Hitachi IDE 8MB bulk	54.90
HDD 250GB Hitachi SATA-2 300 8MB bulk	50.90
Maxtor	
200GB STM3200820A IDE 8MB 7200	46.90
250GB STM3250310AS SATA-2 8MB 7200U/min	52.30

Mainboards:	
Abit	
AB9 QuadGT (HDMI header) Intel P965 Socket 775 retail	128.40
AW9D INTEL 975X Socket 775 retail	113.95
FATAL1TY FP-IN9 SLI Socket 775 /NF650 SLI retail	87.20
IN9 32X-MAX (HDMI Header) S.775/NF680i SLI retail	237.50
IP35 Intel P35 Socket 775 retail	102.22
IP35 Pro Intel P35 Socket 775 retail	143.00
Asrock	
4CORE1333-FullHD FSB1333 Sockel-775 Grafik ATI-1250	78.42
4CORE1333-ViiV FSB1333 Sockel-775	97.46
4COREDUAL-SATA2 Sockel-775 (P/S/SATAII/L/R/DDR) retail	54.62
4CoreDUAL-VSTA retail	48.90

Bestellhotline:

0201 - 176 738 0

info@many-electronics.de

many electronics gmbh • Lindenallee 75 • 45127 Essen
Öffnungszeiten: Montag bis Freitag 10:30 Uhr - 18:30 Uhr, Samstag 10:00 Uhr - 13:00 Uhr

Alle Preise in Euro inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versand. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne

MONEY!

Jetzt online bestellen:
www.many-electronics.de

Artikel	Preis
ConRoe1333-D667 R1.0 Sound/Grafik/LAN on Board	54.62
CONROE1333-DVI/H R2.0 Grafik/Sound/Lan on Board retail	61.10
CONROE1333-GLAN retail	59.89
CONROE945PL-GLAN Dual Core E4xxx PCIE Solts retail	57.90
K7S41GX SIS741GX FSB333 Sound/VGA retail	36.90
ASUS	
M2N32-SLI Deluxe AM2 WiFi nf590 Chip	131.89
P5K Intel P35 2PCX/3PCI FSB 1333 DDR2 GLAN	99.90
P5K-E/WiFi-AP Intel P35 2PCX/5PCI fsb 1333 DDR2 RAID GL	126.90
P5K-SE Intel P35 2PCX/2PCI FSB 1333 DDR2 GLAN	86.90
P5K-VM Intel P35 PCX/2PCI FSB 1333 DDR2 Sound/Graka/LAN	99.99
P5L-VM 1394 S775 Sound/Grafik/LAN on Board	59.90
P5N-E SLI S-775 FSB1333 nforce 650i	96.90
P5N32-E SLI PLUS nforce650I/570I S-775 FSB1333	160.06
P5N32-E SLI S-775 nForce 680i	169.99
Striker Extreme S775	240.60
Gigabyte	
GA-P31-DS3L 4PCX/3PCI GLAN Sound S-775 1333FSB retail	68.90
GA-P35-DQ6 5PCX/2PCI DDR2 SATA RAID GLAN SOUND 7.1	175.90
GA-P35-DS3 4PCX/3PCI SATA RAID GLAN Sound ATX S-775	84.28
GA-P35-DS3P 5PCX/2PCI GLAN RAID IEEE Sound S-775	118.40
GA-P35-DS4 5PCX/2PCI DDR2 SATA RAID GLAN SOUND S775	134.00
GA-P35-S3 4PCX/3PCI SATA GLAN Sound ATX S-775 retail	84.35
GA-P35T-DQ6 5PCX/2PCI DDR3 SATA RAID GLAN SOUND 775	167.79
GA-X38-DQ6 DDR3 5PCX/2PCI SATA GLAN Sound S-775	748.78
GA-X38-DS5 DDR2 5PCX/2PCI SATA GLAN Sound S-775 retail	299.00
MSI	
945PL Neo3-F 945P/ICH7, PCI-E, DDR2, ATX retail	111.00
K9N Neo-F V3 nF560 DDR2,PCI-E16x,SATA2,GLAN 7369-001R	60.69
K9N4 SLI-F AM2 nF500SLI DDR2 PCI-E16x	78.42
P35 Neo2-FR, P35 (dual PC2-6400U DDR2) (7345-030)	98.90
P6N SLI nF650i Quad Core Powermainboard	101.03
Monitore:	
19 „TFT AMW X1910WDS 16:10 800:1 DVI 5ms	166.90
19 „TFT Captiva E1902 16:10 Speaker,Silber,500:1	159.90
Netzteile:	
Be-Quiet	
450W Straight Power retail	58.40
550W Straight Power retail	79.90
600W Dark Power Pro retail	123.70
600W Straight Power retail	83.70
650W Straight Power	91.20
700W Straight Power retail	107.60
750W Dark Power retail	161.30
850W Dark Power retail	214.80
LC-Power	
Metatron Serie LC1050 1050W V2.9 LegionX retail	182.60
Metatron Serie LC1200 1200W V2.9 Monolith retail	221.00

Metatron Serie LC8850 850W V2.2 Arkangel retail



- ATX V2.2
- 140mm-Lüfter
- 850W max.
- Free-Plug Kabel-Management
- Aktiv-PFC
- 3 x PCI-Express
- 3 x +12V: 60A
- S-ATA
- Effizienz > 80%

Anschlüsse: 24/20-Pin Mainboard, 4/8-Pin-Mainboard Server, Floppy, 3 x PCI-E, S-ATA, 4-Pin-Molex

€ 97.80

Artikel	Preis
Metatron Serie LC8700 700W V2.2 Hyperion retail	83.60
ProLine LC6560T 550W Titan 140mm Lüfter retail	45.60
Silent Giant LC6420GP 420W Green Power 140mm Netzt. retail	31.70
Silent Giant LC6550G 550W/140mm v2.0 retail	31.80
Silent Giant LC6550GP 550W Green Power 140mm Netzt. retail	34.79
Super Silent LC6550 550W 120mm Black/Silver Netzt. retail	28.70
Super Silent LC6550V2.0 550W Schwarz 12cm retail	29.80

Artikel	Preis
Thermaltake	
Toughpower 1000Watt Cable Management / W0132	262.16
Toughpower 1200Watt Cable Management / W0133	284.41
Toughpower 550Watt / W0096 /Crossfire certified retail	71.90
Toughpower 750Watt Cable Management / W0116 retail	103.53
Toughpower 850Watt Cable Management / W0131	157.67
Arbeitsspeicher:	Tagespreise!
MDT	
DDR1 184pin PC3200 512MB PC-400 bulk CL2,5 16chip	20.40
DDR1 184pin PC3200 1024MB PC-400 bulk CL2,5 16chip	43.90
DDR2 PC5300 512MB PC667 CL4	15.90
DDR2 PC5300 1024MB PC667 CL4/CL5	19.59
DDR2 PC5300 2048MB PC667 CL4 Retail 2x1024MB	40.00
DDR2 PC6400 512MB PC800 CL5	11.80
DDR2 PC6400 1024MB PC800 CL5 (M924-800)	21.60
DDR2 PC6400 2048MB PC800 CL5 Retail 2x1024MB retail	44.60
DDR2 SO-DIMM 200pin 512MB PC667 CL4 für Notebook	12.40
DDR2 SO-DIMM 200pin 1024MB PC667 CL4 für Notebook bulk	20.90
Samsung	
DDR2 PC5300 1024MB PC667	19.80
Aeneon	
DDR2 PC6400 1024MB PC800	19.30
Corsair	
DDR2 PC6400 1024MB XMS2 PC-800 (2x512MB) 5-5-5-12	63.90
DDR2 PC6400 2048MB XMS2 blackPC-800(2x1024) 4-4-4-12	72.80
DDR2 PC6400 2048MB XMS2 PC-800 (2x1024MB) 5-5-5-12	82.90
Kingston	
DDR2 PC6400 512MB PC800 Retail	47.48
DDR2 PC6400 1024MB PC800 Retail	90.32
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB PC-800)	96.60
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB PC-800)	130.78
Mushkin	
DDR2 PC6400 EM2 2048MB PC800 Enhance Memory 2x1024	75.20
DDR2 PC6400 HP2 2048MB PC800 High Perform. 2x1024	78.70
DDR2 PC6400 SP2 1024MB PC800 Standard Perform.1x1024	26.30
DDR2 PC6400 SP2 2048MB PC800 Standard Perform 2x1024	54.90
DDR2 PC6400 SP2+ 1024MB PC800 Standard Perform1x1024	33.00
DDR2 PC6400 SP2+ 2048MB PC800 Stand.Perf.+ 2x1024	72.59
DDR2 PC6400 SP2+ 4096MB PC800 Stand. Perfor. 2x2048	229.90
DDR2 PC6400 XP2 1024MB PC800 Extreme Perform. 2x512	63.00
DDR2 PC6400 XP2 2048MB PC800 Extreme Perform.2x1024	156.60
DDR2 PC8500 XP2 2048MB PC1066 Extreme Perform 2x1024	173.90
OCZ	
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC-800 OCZ2G8002GK	85.68
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC-800 OCZ2G800R22GK	58.40
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC-800 Reaper HPC Edition	113.05
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC800 NVIDIA SLI-Edition	69.80
DDR2 PC6400 2048MB(2x1024MB) Reaper PC800 2RPR800C3GK	77.50
Grafikkarten ATI:	
Powercolor	
PCI-E HD2400Pro 256MB DDR2 TV/DVI retail	37.30
PCI-E HD2400ProSCS 256MB Silent TV/DVI passiv gek retail	46.00
PCI-E HD2400XT 256MB DDR3 retail	55.00
PCI-E HD2600Pro 256MB DVI retail	68.50
PCI-E HD2600Pro 512MB DVI retail	72.50
PCI-E HD2600ProSCS3 256MB TV/DVI retail	78.42
PCI-E HD2600PROSCS3 512MB TV/DVI retail	77.00
PCI-E HD2600XT DDR3 256MB Dual-DVI retail	89.00
PCI-E HD2600XT DDR3 512MB TV/DVI retail	101.90
PCI-E HD2600XT DDR4 256MB Dual-DVI 128bit retail	113.88
PCI-E HD2900Pro 512MB VIVO Dual-DVI retail	289.00
PCI-E HD2900XT 512MB A60C-TVE3 retail	319.00
PCI-E HD2900XT 1GB DDR4 HDMI retail	419.90
PCI-E X1950Pro 256MB AC2 Dual-DVI/TV-Out retail	137.74
PCI-E X1950Pro 256MB Arctic Cooling retail	119.10
PCI-E X1950Pro 256MB Arctic Cooling retail	114.50
PCI-E X1950Pro 256MB Dual-DVI A57C-TD3 retail	136.00
PCI-E X1950Pro 512MB AC2 Dual-DVI retail	124.95
PCI-E X1950Pro 512MB Arctic Cooling Dual-DVI retail	128.40
PCI-E X1950Pro Xtreme 512MB VIVO retail	147.95
PCI-E X1950ProSCS3 256MB Passiv-Silent-Coolingsys retail	132.50
XpertVision	
PCI-E HD2400Pro Sonic 256MB bis 1GB HDTV retail	36.35
PCI-E HD2400XT Sonic 256MB HDTV retail	52.50

Artikel	Preis
PCI-E HD2600Pro Sonic 256MB HDMI retail	66.00
PCI-E HD2600XT Sonic 256MB HDTV retail	80.92
PCI-E HD2600XT Super 512MB Dual-DVI retail	102.34
PCI-E HD2900XT 512MB Dual-DVI retail	319.45
Video/TV-Karten:	
Kworld	
DVB-T320U Hybrid DVBT+Analog Stick retail	49.90
DVB-T355U DVBT USB-Stick ohne Remote control retail	28.99
DVB-T380U USB DVBT-Stick ohne Fernbedienung retail	27.00
DVB-T380UR mit Remote Control retail	27.25
DVD Maker USB2.0 USB2800D VideoBrenn	24.90
Grafikkarten nvidia:	
Sparkle	
Calibre PCI-E P860(8600GT) 512MB TV/DVI retail	149.90
Calibre PCI-E P880(8800GTS) 640MB OverCl.Edi.TEC FAN retail	341.00
Calibre PCI-E P880+ OC 8800GTX 768MB mit TEC FAN retail	496.00
Calibre PCI-E P880Ultra 768MB retail	673.50
PCI-E 8400GS 256MB TV/DVI Passiv retail	38.32
PCI-E 8500GT 256MB Passive HDTV/HDCP	63.07
PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI retail	65.45
PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI-I HDTV/HDCP	67.83
PCI-E 8500GT 512MB Passiv HDCP retail	67.90
PCI-E 8500GT 512MB TV/DVI retail	73.10
PCI-E 8600GT 256MBDDR2 TV/DVI retail	81.90
PCI-E 8600GT 256MBDDR3 Dual DVI retail	88.56
PCI-E 8600GT 256MBDDR3 Passive D-DVI TV/ retail	99.90
PCI-E 8600GT 512MBDDR2 TV/DVI retail	87.00

PCI-E 8800GT 512MB Dual-DVI retail



€ 247.90

Artikel	Preis
PCI-E 8600GTS 256MB Dual DVI retail	125.00
PCI-E 8600GTS 256MB Passive with Zalmann Cooler retail	143.90
PCI-E 8600GTS 512MB Dual-DVI retail	157.99
PCI-E 8800GT 512MB Passiv CoolPipe retail	249.90
PCI-E 8800GTS 320MB TV/DVI retail	238.90
PCI-E 8800GTS 640MB retail	329.00
PCI-E 8800GTS 640MB TV/DVI Bulk bulk	312.00
PCI-E 8800GTX 768MB retail	455.00
PCI-E 8800Ultra 768MB Dual-DVI retail	549.00
XpertVision	
PCI-E 8400GS 256MB TV/DVI Active Cooler retail	41.53
PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI retail	66.64
PCI-E 8500GT Super 512MB TV/DVI retail	65.50
PCI-E 8500GT Super+ 1GB TV/DVI retail	6.90
PCI-E 8600GT 256MB DDR3 TV/DVI	85.68
PCI-E 8600GT 256MB TV/DVI	89.90
PCI-E 8600GT Sonic 256MB TV/DVI retail	99.96
PCI-E 8600GT Super 512MB TV/DVI retail	122.00
PCI-E 8600GTS 256MB TV/DVI 128bit/GDDR3	127.90
PCI-E 8600GTS 512MB TV/DVI 128bit/GDDR3 retail	145.60
PCI-E 8800GT 512MB retail	245.90
PCI-E 8800GTS 320MB TV/DVI retail	244.00
PCI-E 8800GTS 640MB 320bit retail	312.00
PCI-E 8800GTX 768MB 384bit DDR3 XNE/88GTX+T37A retail	463.05
PCI-E 8800Ultra 768MB TV/DVI retail	658.86

Jetzt neu bei uns: Ratenzahlung!

Ab einem Einkaufswert von € 300,- können Sie ab sofort unsere neue unkomplizierte Ratenzahlung in Anspruch nehmen.
Einfacher und günstiger geht es nicht!

Von: Felix Schütz

Selbst gutgläubige PC-Games-Redakteure ziehen da eine Schnute: Der Mehrspielermodus von Hellgate enttäuscht fast so wie die Einzelspielerkampagne – wenn auch auf hohem Niveau.



EFFEKTGEWITTER | Besonders mit einer Spielergruppe kracht und funkt es in den actionlastigen Kämpfen, dass es eine Freude ist.



● VIDEO ZUM SPIEL

Hellgate: London



Sie finden, **Hellgate** wird den Vorschusslorbeeren nicht gerecht? Vor ein paar Wochen hätten wir Sie dafür ausgelacht. Nun, nachdem wir auch den Mehrspielermodus getestet haben, müssten wir Ihnen recht geben.

Vergangenen Monat rügten wir die Solo-Kampagne des Action-Rollenspiels mit einer Wertung von „nur" 79 Punkten. Wie enttäuscht sind wir nun, da wir feststellen: Der Mehrspielermodus ist genau das Gleiche! Nur eben mit Mitspielern.

Legen Sie Ihre Spielfigur besser auf Anhieb als Mehrspielercharakter an, reine Solokämpfer lassen sich nämlich nicht in den Multiplayer übernehmen. Sechs Klassen bietet das Werk ehemaliger **Diablo 2**-Entwickler, jede davon so durchgestylt und verlockend, dass man sich nur schwer entscheiden kann: Nahkämpfer wählen Schwertmeister oder Hüter, ziehen fortan in schimmernder Rüstung mit Schild und Schwert in die Schlacht. Beschwörer und Kampfmagier setzen auf dämonische Dienerkreaturen und knallige Vernichtungszauber. Scharfschütze und Ingenieur sind etwas Besonderes: Sie verwenden Gewehre, Raketenwerfer und Roboterdrohnen, steuern sich daher wie in einem Ego-Shooter. Wer mag, kann **Hellgate** komplett aus der Ich-Perspektive spielen, eine automatische Zielhilfe erleichtert dabei komfortabel das Gegner-Zerbröseln. Welche Klasse Sie auch wählen, Handlung und Spielziel bleiben stets so simpel wie gleich: In einer finsteren Zukunft wurde London von Dämonen überrannt, die überlebenden Menschen setzen sich verweifelt zur Wehr.

Dreh- und Angelpunkt sind U-Bahn-Stationen, die improvisierten Lager des menschlichen Widerstandes. Nur in solchen treffen Sie



AHNUNGSLOS | Wer keinen Voice-Chat nutzt, findet während der Gefechte kaum Zeit, sich mit anderen Spielern zu verständigen.



ROUTINE | Die Action macht Spaß, die Sammelwut motiviert – **Hellgate** zelebriert die gute alte Suchtformel aus **Diablo 2**.

KRITIKPUNKTE: NERVIG IN DER SUMME

Es sind kleine und große Dinge, die uns speziell im Mehrspielermodus stören. Viele betreffen sich gegenseitig und ergeben ein wenig zufriedenstellendes Gesamtbild.

HANDELSSYSTEM
Die tollen Items sind das vielleicht wichtigste Spielelement von **Hellgate**. Gerade deshalb ist es wichtig, sie bequem tauschen zu können.

KEIN CHAT-KANAL FÜR HANDEL
Kein Auktionshaus und trotzdem nicht mal ein ordentlicher Handels-Chat – schade! Die Statuswerte von Items im Chat „anklickbar" zu machen (kennt man aus vielen Online-Spielen), gibt's natürlich auch nicht.

KEIN AUKTIONSHAUS
Erst das Auktionshaus ermöglicht eine gesunde Wirtschaft in Online-Spielen. Unverständlich, dass es ausgerechnet in **Hellgate** erst per Patch nachgeliefert wird.

MÄNGEL IM INVENTAR
Dem kleinen Inventar fehlt eine Sortierfunktion. Zudem kann man Items nicht einfach ablegen; wer seinem Freund etwas geben will, muss mit ihm handeln.

VERSTREUTE SPIELER
Um Überfüllung zu vermeiden, werden Spieler auf mehrere Kopien einer U-Bahn-Station verteilt. Effekt: Manchmal sieht man seine Freunde nicht mehr.

BUGS
Hellgate hat Bugs, ist aber trotzdem gut spielbar. Hin und wieder kann es zu Abstürzen oder Eingabefehlern kommen, etwa wenn man einen Handel starten will.

ABSTÜRZE
Die Grafikbugs aus unserer letzten Testversion wurden behoben, auch die Performance ist besser. Dennoch traten Abstürze hin und wieder auf.

CHAT
Was nützen einem die herrlichsten Mitspieler, wenn man nicht ordentlich mit ihnen sprechen kann? Hier macht **Hellgate** Fehler.

VOICE-CHAT
Das Tippen während der Gefechte ist mühsam – nutzen Sie den Voice-Chat. Gut: **Hellgate** hat die Voice-Chat-Software **Xfire** integriert. Schlecht: Die erfordert eine Registrierung.

KLOBIGES CHAT-FENSTER
Hässlich groß und nicht skalierbar sitzt es fest in der Bildschirmecke. Wer es ausblendet, hat mehr Durchblick, kann sich aber nicht mehr unterhalten.

FREUNDESLISTE
Nur Spieler, die online sind, lassen sich in die Freundesliste packen. Schmerzlich vermisst man außerdem eine Suchfunktion für Spieler, die noch keine Gruppe haben.

KAUM TAKTIK
So schön die ununterbrochenen Kämpfe auch sind: Bei all den Effekten und dem hohen Spieltempo ist aufeinander abgestimmtes Gruppenspiel kaum möglich.

GRUPPENSPIEL
Anders als in klassischen Online-Rollenspielen wie **World of Warcraft** sind die Klassen in **Hellgate** nicht darauf ausgelegt, sich zu ergänzen.

auf andere Spieler, denn: Wie auch Guild Wars ist Hellgate instanziert, das heißt, außerhalb der Stationen treffen Sie keine Menschenseele.

Kern eines Online-Rollenspiels (und das ist Hellgate im weitesten Sinne) ist natürlich das Bilden von Teams: Hat sich ein solches zusammengerauft, geht es durch Portale hinaus in Kampfgebiete, die nur für die Spielergruppe reserviert sind. Hier erwartet Sie exakt das, was man aus der Solokampagne kennt: Zufallsgenerierte Levels, die sich schnell wiederholen. Endlose Monsterhorden, die man effektvoll mit Knarren, Schwertern und Zaubern verdrischt. Und vor allem: Beute. Besiegte Widersacher hinterlassen so viele schöne Items, dass das Inventar schon nach Minuten an seine Fassungsgrenzen stößt. Interessant: Jeder Spieler erhält seine eigene Ladung an Gegenständen, die Fundstücke von Kameraden sieht man erst gar nicht. Was nicht gerade elegant erscheint, ist bitter nötig: In der Hektik würde man Freunden sonst allzu leicht etwas wegschnappen. Gruppenspiel mit taktischem Tiefgang kommt ohnehin nicht auf: Zu chaotisch und kurzweilig sind die Kämpfe, meist führt stures Draufhalten zum Erfolg – wie schon im Einzelspielermodus. Auch sonst ist alles wie gehabt: Die Quests sind uninspiriert, aber zahlreich. Die Atmosphäre ist dünn, dafür sind Klassen und Monster toll gestaltet. Das Angebot an lernbaren Fähigkeiten für einen Helden ist überschaubar, aber durchdacht und reizvoll. Bei all der Action hat Hellgate nur eine Attraktion: Die süchtigmachende Jagd nach Items. Und ausgerechnet hier wird Potenzial verschenkt.

Ein gutes Handelssystem ist für Spiele wie Hellgate das A und O. Völlig unverständlich daher, dass

UNGEBÜHRLICHE GEBÜHR: FÜR DIESE FEATURES MÜSSEN SIE ZAHLEN

Für rund 10 Euro im Monat können Sie Ihrem Hellgate-Account den Premium-Status verleihen. Hier sehen Sie, was das bringt – und ob es sich lohnt.

FEATURES FÜR ZAHLENDE SPIELER

- **HARDCORE-MODUS**: Etwas für Verrückte: Wer hier stirbt, bleibt tot – Wiederbelebungen gibt es nicht.
- **ELITE-MODUS**: Stärkere Feinde heben den Schwierigkeitsgrad. Interessant für Spieler, die auf Dauer eine Herausforderung suchen.
- **EVENTS**: Regelmäßig gibt es Ereignisse in der Spielwelt. Den Anfang machte das Halloween-Event, bei dem Spieler gesammelte Items gegen Süßigkeiten und Spaß-Gegenstände eintauschen konnten.

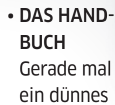


FEUERKOPF | Der brennende Schädel ist eine der witzigen Halloween-Belohnungen.

- **GILDEN GRÜNDEN**: Nur Abonnenten können Gilden gründen; „normale", also nicht-zahlende Spieler dürfen lediglich in eine eintreten.
- **LEISTUNGEN**: Für Banales gibt es Erfahrungspunkte – zügig hohe Level erreichen, einen Gegnertyp häufig besiegen und dergleichen. Diese „Leistungen" sollen die Motivation steigern.
- **MEHR CHARAKTER-SLOTS**: Gegenüber den normalen drei haben Abonnenten stolze 24 Plätze für ihre Chraktere.
- **GRÖSSERE TRUHE**: In Stationen kann man Items in Truhen lagern – für Premium-Spieler gibt's doppelt so viel Platz.

DAS PLANEN DIE ENTWICKLER
Mehr Quests, Waffen und Gebiete – das Spiel wächst und die Abwechslung steigt. Hinzu kommen bitter nötige Features, etwa eine Ingame-Post samt praktischem Item-Versand oder das überfällige Auktionshaus. Auch frische Klassen, Gildenhäuser und Raid-Missionen sind geplant.

UNSERE MEINUNG:
Die Premium-Inhalte rechtfertigen derzeit keine Monatsgebühr. Da wir **Hellgate** jedoch besonders seinen Mangel an Abwechslung vorwerfen, könnten künftige Inhalte den Spielspaß steigern – ob dann eine Gebühr in Frage kommt, muss sich zeigen, wenn die Updates da sind!



GUT INFORMIERT?

Speziell der Mehrspielermodus mit seinen optionalen Gebühren ist schlecht dokumentiert.

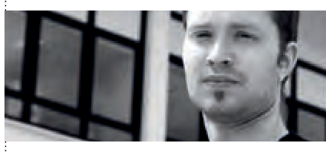
- **DIE PACKUNGSRÜCKSEITE**
  Hier steht: „Kämpfe im kostenlosen Online-Spiel mit Kriegern aus aller Welt – Upgrades bieten weitere, fortlaufende Inhalte.“ Fies formuliert! Viele dieser „fortlaufenden Inhalte“ gibt's nämlich nur für zahlende Kunden.
- **DAS HANDBUCH**
  Gerade mal ein dünnes Seitchen zum Multiplayer, kein Wort über den kostenpflichtigen Premium-Account und kaum Infos zum Gameplay. Ungenügend.
- **DIE WEBSITE**
  Das Spiel verweist auf die US-Seite www.hellgatelondon.com. Ein deutsches Pendant gibt's nicht.

es kein Auktionshaus und nicht mal einen ordentlichen Handels-Chat gibt. Während Ersteres in einem Update folgen soll, kann man sich über das Chat-Fenster nur wundern: Hässlich und klobig sitzt es in der Bildecke; blendet man es aus, bekommt man gleich gar keine Nachrichten mehr angezeigt. Wer Items verkaufen will, muss trotzdem tippen – und bremst somit seinen Spielfluss. Das Interface ist im Mehrspielermodus generell hinderlich: Dem Inventar fehlt eine Sortierfunktion, die Freundesliste nimmt nur Spieler auf, die online sind und ein Such-Assistent für Spieler ohne Gruppe existiert gar nicht – oft zieht man daher frustriert allein in die Schlacht.

Auch nach dem ersten Patch leidet **Hellgate** an Bugs. Abstürze, nicht auffindbare Spieler, Fehlermeldungen beim Handeln – viele Details, die in der Summe stören. Es bleibt ein gutes, aber sicher nicht überragendes Mehrspielererlebnis. Eines, das Langzeitspieler mit kostenpflichtigen Inhalten lockt (siehe Kasten auf Seite 89). Für die sollten Sie aber erst zahlen, wenn sie erhältlich sind – und wenn wirklich klar ist, was man für sein Geld bekommt. ❑

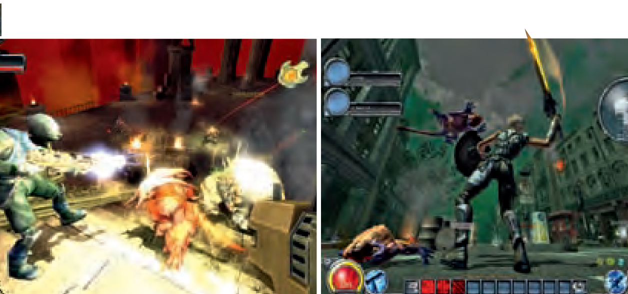
MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Für einen Mehrspielertitel erstaunlich unausgereift.“

Nach der durchwachsenen Einzelspielererfahrung war ich todsicher: **Hellgate** würde im Mehrspielermodus sein ganzes, großartiges Potenzial entfalten. Nun, das tut es nicht. **Hellgate** macht mit Freunden „nur“ so viel Spaß wie im Einzelspielermodus – denn es ist das gleiche Spiel. Besonders die Jagd nach immer besseren Items motiviert wie in **Diablo 2** zu seinen besten Zeiten. Auch die Klassen sind eine echte Bereicherung für das Genre – den Templern und Kabalisten bei der „Arbeit“ zuzusehen, ist eine Freude für Sehnerv und Zerstörungstrieb. Doch auf seinen Mehrspieler-Aspekt reduziert, schneidet **Hellgate** schlechter ab – zu nervig die Mängel bei Bedienung und Sozialfunktionen, zu ermüdend die Bugs und zu nötig die fehlenden Features, etwa ein Auktionshaus. Gut möglich, dass künftige Patches all das richten und die mangelnde Abwechslung durch zusätzliche Levels, Waffen und Gegner etwas aufweichen – doch bis dahin zahle ich bestimmt keine monatliche Gebühr.



1 VERLOREN | Die mangelhafte Dokumentation erschwert den Einstieg: Wer noch kein Online-Rollenspiel kennt, tut sich mit dem Finden erster Spielergruppen schwer. Unklar ist überdies, wozu man derzeit einen gebührenpflichtigen Premium-Account braucht.

2 ACTION SATT | Irgendwann hat man sein Spielergrüppchen beisammen, die Monsterhatz beginnt – und motiviert in den ersten Stunden fast mehr als im Einzelspielermodus. Die Massenkämpfe machen im Team einen Tick mehr Spaß, außerdem tauscht man untereinander nicht benötigte Items.

3 EINTÖNIG | Wer die Kampagne bereits solo gespielt hat, der weiß, was ihn erwartet: Die zufallsgenerierten Levels, die simplen Quests, der Mangel an Abwechslung – solange Flagship nicht zusätzliche Inhalte liefert, fehlt es da auf Dauer einfach an Motivation.

MOTIVATIONSKURVE: **HELLGATE: LONDON**

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

PREMIUM | Wer seinen Account aufwerten wollte, musste erst mal warten – die Bezahlprozedur war defekt.

WARTEZEIT | Am Release-Tag steht der EU-Mehrspielerserver still – niemand kann sich einloggen.

CRASH | Auch die fertige Verkaufsfassung von **Hellgate** stürzt manchmal noch ab.

75 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

HELLGATE: LONDON





Ca. € 45,-
+ optionale Monatsgebühr
30. Oktober 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Flagship Studios
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Effektgeladene Kämpfe und schönes Figurendesign. Dungeons sind optisch nur okay, die Levels an der Stadtoberfläche dafür prächtig.
Sound: Gute Soundeffekte und unaufdringliche Musik, die aber zu selten läuft. Dialoge sind nicht vertont!
Steuerung: Eingängige Mischung aus Shooter-, Action-Adventure- und Rollenspiel-Bedienung. Inventar und Sozialfunktionen (wie Gruppensuche, Handel und Chat) haben gravierende Komfortmängel.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Rund 40 Stunden bis zum Ende der Story-Kampagne. Die Entwickler erweitern das Spiel künftig um neue Inhalte, allerdings hauptsächlich für zahlende Abonnenten.
Zahl der Spieler: Unbegrenzt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: CPU: P4 3 GHz/Athlon 64 3200+, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTX/Radeon HD2900 XT

JUGENDEIGNUNG

Kämpfe sind auch im Multiplayer zentraler Spielinhalt von **Hellgate: London**. Mit Magie, Schuss- und Stichwaffen vernichten Sie Tausende Monster und Dämonen. Unter den Kontrahenten befinden sich auch entstellte untote Pixelmenschen. Die deutsche Fassung ist (leicht) um einige Splatter-Effekte gekürzt, mit der internationalen Fassung aber voll kompatibel.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Version 1.41.25.4015
Spielzeit (Std.:Min.): 11:30
Wir testeten die deutsche Verkaufsversion mit dem Patch 0. Auf manchen Testsystemen stürzte das Spiel gelegentlich ab, außerdem traten hin und wieder inhaltliche Fehler auf.

PRO UND CONTRA

- ＋ Sechs reizvolle, coole Klassen
- ＋ Süchtig machende Jagd nach Items
- ＋ Teils spektakuläre Massenkämpfe
- ＋ Hohe Wiederspielbarkeit
- − Chat, Inventar, Gruppensuche und Handelssystem arg unkomfortabel
- − Öde Quests, kaum Atmosphäre
- − Eintönige zufallsgenerierte Levels
- − Teils kostenpflichtige Inhalte

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 75



▲ **IMMER AUF DIE ZWÖLF** | Was für ein böser Kerl Hexer Geralt ist, offenbart sich schon im ersten Gasthaus, wo er sich in Faustkämpfe verstrickt und die Niedergeschlagenen um ihr Gold erleichtert.

▼ **ZUM TRÄUMEN SCHÖN** | Dorfbewohner durchschreiten die Nacht mit Fackeln, dahinter dynamische Schatten. Oben leuchtet blass der Mond. Atmosphäre erzeugt **The Witcher** mit geübtem Händchen.





AUFSCHWUNG | Kein Rollenspiel ohne lebenden Toten: In einer Gruft erhebt Geralt das Schwert gegen Ghule.

The Witcher



Von: Thomas Weiß

Dieses Action-Rollenspiel macht zwei Dinge: es dem Spieler schwer und Spaß. Wer hexen will, muss leiden. Übrigens ist es besser als Gothic 3.



Die ersten Sekunden des Vorspanns: große Verblüffung. Der Film sieht aus wie von den Künstlern bei Blizzard gebaut. Dann spricht jemand aus dem Off und die Atmosphäre zerbirst in Stücke. Eine basslose Stimme krächzt: „Geralt von Riva" – und man kommt nicht umhin, sich Schmirgelpapier unter Benutzung vorzustellen. Dann ein neuer Versuch, diesmal auf Englisch, denn **The Witcher** ist multilingual. Beginnender Vorspann, angehaltener Atem, einsetzender Sprecher und … Erleichterung: Der Erzähler fügt sich ins Bild hinein, Stimmung und Sound gehen im Zusammenspiel auf.

Patch v1.1a lässt die deutsche Sprachausgabe unberührt. Deshalb sollte, wer kann, die englische Fassung installieren. Atari sagt, man wolle einige Passagen des Spiels neu aufnehmen. Mit manch misslungener Artikulation müssen Sie vorerst leben, genauso wie mit all den anderen Kleinigkeiten, die summiert ein Ärgernis ergeben. Gipfel des Negativen ist ein chronisch überfülltes Inventar, mit Gegenständen so klein, dass man sie ohne Mausarbeit kaum findet. Eine Sortierfunktion soll kommen; Anfang Dezember ist als Update-Zeitpunkt geplant.

Auf anderen Design-Wunden klebt das Patch-Pflaster. Vorher blieb Geralt an Ecken und Kanten hängen, als hätte er Leim am Körper. Nun schreitet er aus der Verfolgerperspektive geschmeidig durchs Bild. Es gibt noch weitere Verbesserungen, kleinere und größere. Sie aufzuzählen würde den Rahmen sprengen. Deshalb beschränken wir uns auf die Aussage, dass **The Witcher** im gepatchten Zustand nicht bestens, aber besser funktioniert. Besser als **Gothic 3** und **Two Worlds**, wie Co-Tester Stefan Weiß und Felix Schütz meinen.

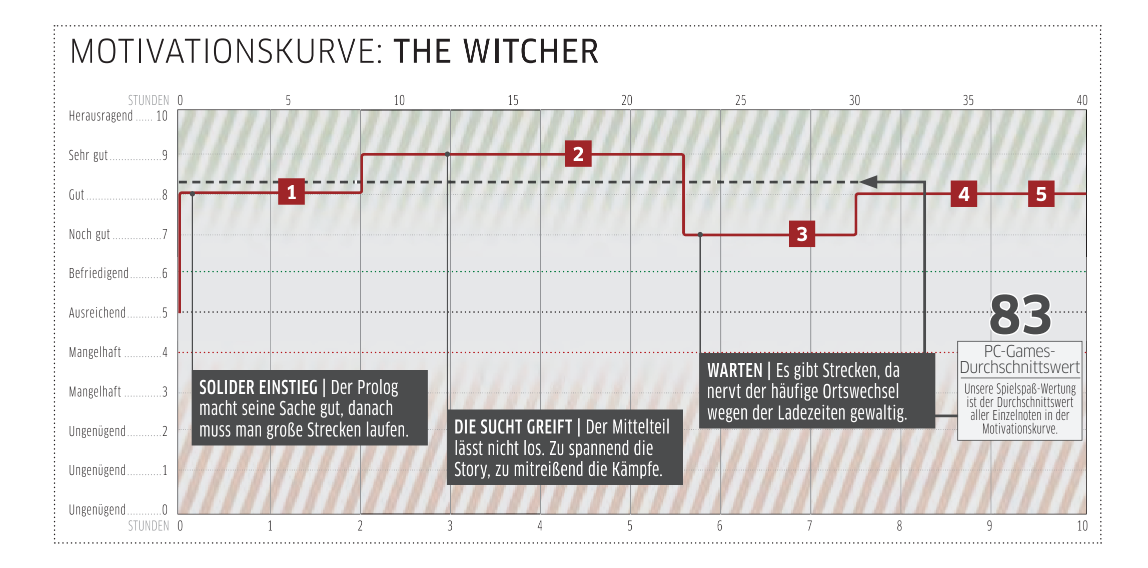
Dialoge und Figuren haben nicht den Anspruch, den man aus Werken von Bioware kennt. In **The Witcher** sind Texte deutlich, dreckig, auf den Punkt gebracht. Das geht auf Kosten der Charakterprofile, beschleunigt aber den sonst zähen Spielverlauf. Im ersten Kapitel legt Geralt so lange Wege zurück, als spiele man eine Wandersimulation statt eines Rollenspiels. Im nächsten Kapitel besucht er eine Stadt mit einer Menge Häusern darin. Ein Großteil davon lässt sich betreten, was jedesmal eine

MEINE MEINUNG | *Thomas Weiß*

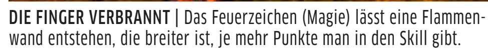
„Und die Moral von der Geschicht: Es gibt keine Moral in The Witcher.“

Lassen Sie mich eine Szene schildern. Sie werden hinterher wissen, was **The Witcher** unter anderem ausmacht. Ich war mit dem Hexer auf eine Party eingeladen, bevölkert von den Reichen und Schönen. Mit einem Ritter ließ ich mich aufs Wettsaufen ein, woraufhin Geralt mit eineinhalb Stundenkilometern durchs Bild torkelte. Sein Zustand hielt die anwesende Prinzessin nicht davon ab, ihn ins Schlafzimmer einzuladen. Später schickte ich Geralt nach Hause – zu seiner Frau und dem adoptierten Sohn. Jetzt frage ich Sie: Welches andere Rollenspiel erlaubt so untypisch Unmoralisches? Mir fällt mit Ausnahme der Bioware-Werke keines ein. Und weil die Kämpfe vergleichbar viel Spaß machen wie die schmutzige Geschichte, gibt's als Quittung 83 Prozent. An die Entwickler: Bitte richtet auch Inventar und Sprachausgabe.

MOTIVATIONSKURVE: THE WITCHER






DIE FINGER VERBRANNT | Das Feuerzeichen (Magie) lässt eine Flammenwand entstehen, die breiter ist, je mehr Punkte man in den Skill gibt.



WEIBERHELD | Erst wollen sie mit Geralt ins Bett, dann verurteilen sie ihn zu Tode: Frauen. **The Witcher** steckt voller Szenen und Dialoge für Erwachsene.

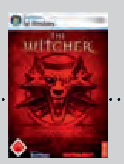
Ladezeit-Unterbrechung einleitet. Auch beim Verlassen, nur länger, weil die ganze Stadt in den Speicher muss.

Problemlos ließe sich ins Detail eindringen, ließen sich weiter Schwachpunkte aufzählen: Dass Alchemie mehr Gefrickel als Spielspaß ist; dass es nur eine Handvoll Inneneinrichtungen gibt; dass Gesichter kaum variieren, die Welt von Klonen bevölkert scheint; dass kein **Diablo**- oder **World of Warcraft**-Jagdfieber aufkommt, weil man keine Gegenstände mit unterschiedlichen Statuswerten findet; dass die Pokerspieler lachhaft schlecht würfeln – und so weiter. Nur, **The Witcher** macht trotzdem Spaß. So viel sogar, um bis spät in die Nacht am Rechner zu bleiben, nicht loslassen zu wollen. Es ist zuletzt kein Rollenspiel erschienen, das ähnlich mitreißend war wie dieses von Programmier- und Design-Fehlern gebeutelte Erstprojekt des in Polen ansässigen CD-Projekt-Teams. Die Vorteile überwiegen deutlich die Nachteile.

Äußerlichkeiten sind die eine Sache: Auf hohen Details fühlt man sich in die üppige Fantasy-Welt hineingesaugt, hält immer wieder inne, damit die Szenerie wirken kann. Nachts füllt Dunkelblau die Umgebung aus, heimelig nur der Schein einer Fackel, hinter deren Licht die Schatten flackern. Im Morgengrauen gleitet die Sonne über den wolkenverhangenen Himmel, gießt Licht aus, macht mittags alles hell und saftig. Abends taucht sie wieder unter, nicht ohne ein apokalyptisches Rot wie einen romantischen Zauber auf den Horizont zu legen. Zum Träumen schön.

Story, Verzweigungen und herausfordernde Kämpfe sind die andere Sache. Oft verlangt **The Witcher** Entscheidungen, die den Spielablauf beeinflussen. Im Vordergrund steht der Krieg zwischen Elfen und Zwergen gegen Menschen. Der Hexer findet sich gegen seinen Willen in diesen Zwist involviert und muss Flagge zeigen. Es allen recht zu machen – vergessen Sie's. Ihre Handlung zieht Konsequenzen nach sich, erstaunlich harte sogar: Manche Quests lassen sich nicht mehr abschließen, manch interessante Figuren wechseln kein Wort mehr mit Ihnen. Wer durch ist, findet ernste Gründe, noch einmal zu spielen. Gibt es schöneres Lob für ein Rollenspiel? ❏

THE WITCHER



Ca. € 45,-
26. Oktober 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: CD Projekt
Titel vom selben Entwickler: Keine
Publisher: Atari
Sprache (Untertitel): Beides multilingual
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Auf guten Rechnern ein Genuss. Mit dem Herunterregeln von Details schwindet die Stimmung.
Sound: Es empfiehlt sich die englische Sprache. Die deutschen Sprecher irritieren auf Kosten der Atmosphäre.
Steuerung: Mit Patch v1.1a läuft Geralt geschmeidiger an Ecken vorbei. Die Menü-Navigation bleibt ärgerlich.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 2,8 GHz/Athlon 64 3000+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6400, 2 GB RAM, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro/XT

JUGENDEIGNUNG

Drogen, Sex und Gewalt in einem Rollenspiel, dessen Entwickler nicht Rockstar heißt. Erstaunlich. Man bringt Kinder vor dem Hexer besser in Sicherheit. Nicht dass ihn die Kleinen zum Vorbild nehmen und Moralvorstellungen entwickeln, wie sie in Neukölln vebreitet scheinen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.1a
Spielzeit (Std.:Min.): 37:50
Zum Durchspielen hat die Testzeit nicht gereicht – woran nicht zuletzt die ausufernden Ladezeiten Schuld tragen. Wir gehen von einer Spieldauer von 60 bis 80 Stunden aus, um eines der drei Enden zu erreichen. Als Schwierigkeitsgrad empfiehlt sich Mittel, ein Modus, in dem die umständliche Alchemie zwar hilfreich, aber nicht überlebensnotwendig ist.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schön heftige Kämpfe mit dezentem Zauber-Einsatz
- ➕ Verzweigte Geschichte mit unterschiedlichen Verläufen
- ➕ Herrlich unmoralischer und damit einzigartiger Hauptcharakter
- ➕ Stimmungsvolle Grafik, vor allem bei den Landschaften
- ➖ Viel zu kleines, darüber hinaus umständliches Inventar
- ➖ Deutsche Sprachausgabe fällt im Vergleich zur englischen ab
- ➖ Etliche Unterbrechungen durch Ladezeiten
- ➖ Frickeliges Alchemie-Handling
- ➖ Kleinere Bugs hier und da

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**


KLOSE
CAN YOU FIFA08?
KANNST DU DIR DEN BALL ERKÄMPFEN UND DICH IM STRAFRAUM DURCHSETZTEN? KANNST DU DEINEN GEGNER AUF EINEM BIERDECKEL AUSTANZEN? KANNST DU DEN KEEPER BEZWINGEN?
CANYOUFIFA08.COM
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
FIFA 08
FIFA08.EA.COM
EASPORTS.DE
EA mobile
FIFA 08 gibt es auch für dein Handy in allen Netzen. Sende eine SMS mit FIFA 08 an die 84800!*
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
Wii
NINTENDO DS
PC DVD

FUSSBALL IST KOPFSACHE.



Sei Kopf der Mannschaft und deines Vereins. In der umfangreichsten Fußball-Management-Simulation aller Zeiten: Entdecke junge Talente in den Nachwuchsmannschaften oder durch den gezielten Einsatz deiner Scouts. Erbaue deine Traumarena – mit dem neuen Stadioneditor sind dir keine Grenzen gesetzt.

Gewinne den DFB-Pokal und stürme in der Bundesliga, 2. Bundesliga oder in den Regionalligen an die Tabellenspitze. Dein Kopf entscheidet über Sieg oder Niederlage: als Trainer, Manager und Spieler in einer Person!

PC DVD ROM

FM08.DE

Premiere verlost an Spieler des EA SPORTS FUSSBALL MANAGER 08

333 x 6 Monate Fußball Bundesliga auf Premiere.

Teilnahmekarten im Spielebooklet! Oder sende eine E-Mail mit allen persönlichen Daten an FM08@premiere.de



Teilnahmeschluss ist der 31.03.2008. Monatlich werden die Gewinne in gleichen Teilen per Losverfahren gezogen. Alle Gewinner bekommen automatisch Ihren Gewinn direkt von Premiere zugesandt. Teilnahmeberechtigt sind nur Personen, die das 18. Lebensjahr vollendet haben. Es gelten die Geschäftsbedingungen von Premiere. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GANZER KERL | Assil kostümiert sich, um Thor seine Männlichkeit zu beweisen. Links im vergrößerten Ausschnitt: Gelbe Ausrufungszeichen markieren auf Wunsch die Hotspots.

Gehe zu

VERSCHWÖRUNG | Assil klärt auf, wie Osiris (ganz oben) bei einem Unfall zu Tode kam, warum Horus in das Ankh gebannt wurde – und welcher der anderen Götter dahintersteckt.

ANKH

Kampf der Götter



Von: Felix Schütz

Die Ankh-Trilogie erreicht ihr Finale – gewohnt charmant, aber auch nach bewährter Formel gestrickt.

AUF DVD
- **VIDEO ZUM SPIEL**
- **DEMO AUF AB-16-DVD**

Mit Augenzwinkern und viel Sinn für Unsinn scheuchte uns Deck 13 (**Jack Keane**) bereits zwei Mal durch die Wüste. Da das Frankfurter Studio längst noch nicht genug hat, gibt's Nachschlag. Der schmeckt zwar fein, doch satt war man bereits vorher – **Ankh 3** ist ein gutes, aber nicht „notwendiges" Adventure.

Erwarten Sie nichts grundlegend Neues von **Kampf der Götter**: Wieder geraten der tollpatschige Assil und seine Bauchfrei-Freundin Thara in ein haarsträubendes Abenteuer. Eines, dessen Handlung dem Spieletitel Rechnung trägt: Ägyptische Götter fechten einen Kampf um die Herrschaft aus, unter ihnen der brutale Seth. Zu Beginn des Spiels lässt er einen Meteoritenschauer über Kairo niederregnen; die Helden knobeln sich im Team aus dem flammenden Inferno. Es bleibt das einzige Kapitel, das die Kontrolle zweier Charaktere verlangt, denn Thara verkommt im Laufe der Handlung zur Statistin. Assil erhält dafür einen neuen Begleiter, der – es wundert nicht – mehr auf den Keks geht als zu helfen: Der frustrierte Gott Horus wurde einst in Assils Ankh gebannt und plappert von früh bis spät. Das ist meist weniger lustig als gedacht, da seine Synchronstimme zu gekünstelt wirkt. Auch Thara wurde neu besetzt – zum Schlechteren: Ihre wenigen Sätze könnten kaum gelangweilter klingen. Zum Glück beweist Deck 13 bei den anderen Sprechern ein besseres Händchen: Neue wie alte Charaktere sind meist gut, oft aber fabelhaft vertont; Dialoge stimulieren so die Lust am Schmunzeln.

Anders als Ankh 2 ist der dritte Teil praktisch frei von jeglicher Resteverwertung: Neue Locations, wohin man sieht, die altbekannten Gassen Kairos betreten Sie dafür nicht mehr. Nach der Flucht im ersten Kapitel trabt Assil etwa in die Stadt Luxor, deren historischer Tempel als Spielkasino herhalten muss. Dem Stilbruch nahe, über-

SEITENHIEBE: HUMOR FÜR KENNER

Es wäre kein Deck-13-Spiel, gäbe es nicht jede Menge neckischer Anspielungen auf Filme, Spiele und die Zeitgeschichte.

- DAS CHRISTENTUM: Die Götterzone ist von einer Ranke durchzogen, an ihr wächst ein winziger Zweig namens „Christentum". Assil kommentiert: „Ein kleiner Spross, der noch etwas wachsen muss."
- JACK KEANE: Den Vorhang einer Umkleidekabine will Assil nicht aufziehen – so etwas überlasse er anderen Leuten. Eine Anspielung auf eine freche Szene in **Jack Keane**, das ebenfalls von Deck 13 stammt.
- MONKEY ISLAND: Assil strandet auf einer winzigen Insel, seine Rettung erfolgt durch ein Gummihuhn – wer das erste **Monkey Island** gespielt hat, muss grinsen.
- MATRIX (Bild rechts): In diesem weißen Raum fragt eine Stimme nach Assils Wünschen. Er antwortet: „Waffeln. Jede Menge Waffeln." Und er bekommt sie.



PARODIE | Wie in dem ersten **Matrix**-Film kommen die Regale stilvoll angesaust. Ihr Inhalt: Waffeln.



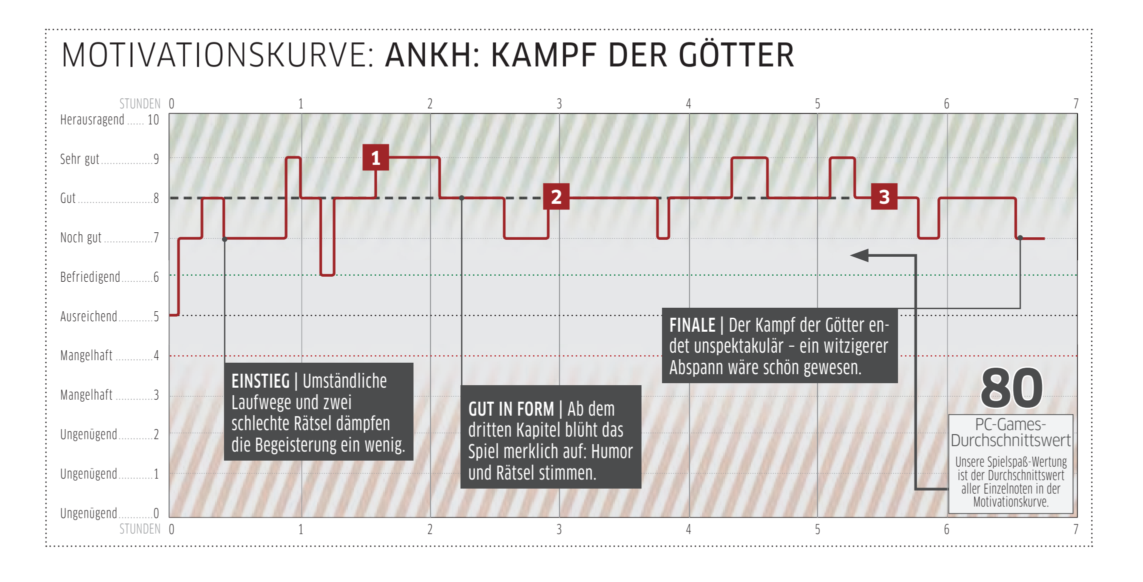
1 MEHR VOM GUTEN | Die Luxor-Kapitel bieten **Ankh**-Qualität, wie man sie kennt: Assil schlägt sich mit Straßendieben und Türstehern herum, stiehlt Krokodilbabys, überlistet Ordnungshüter, kurz: Fans bekommen, was sie erwarten.



2 AUF ABWEGEN | Das Spiel kehrt seinem vertrauten Szenario den Rücken zu: Assil betritt die Zone der Götter, hält einen Plausch mit Ra und Osiris (man trifft sich am warmen Buffet!) und absolviert ein bizarres Schwerkraftpuzzle.



3 REISESPASS | Im Wikingerdorf warten kernige Frauen und faire Rätsel auf den gutmütigen Assil. Dass dieses Kapitel kaum etwas zur Gesamthandlung beiträgt, muss man verkraften. Immerhin sorgt es für Abwechslung.



raschte Deck 13 hier mit einer Optik, die dem Film **Ocean's Eleven** entsprungen sein könnte.

Doch es wird noch ungewöhnlicher: Assil betritt zur Spielmitte die bunte Sphäre der Götter, womit sich die Grafiker endgültig von dem vertrauten ägyptischen Stil verabschieden: Es wartet dort eine Kammer, ein kunstvolles Konstrukt aus Treppen und Türen, in dem Assil sich die Eigenheiten der Schwerkraft zunutze macht – Spaziergänge an Wänden und Decke inklusive. So seltsam diese Passage auch ist, der Tapetenwechsel wirkt nicht allzu aufgesetzt und verleiht dem Spiel etwas Frisches. Etwas zu gut gemeint hat man es aber mit einem Kurztrip nach Skandinavien, wo man den (herrlich vertonten) Wikinger-Gott Thor konfrontiert: Das Kapitel trägt wenig zur Handlung bei und hat trotz schöner Knobeleien den Beigeschmack künstlicher Zeitstreckung – was bei knapp sieben Stunden Gesamtspieldauer verwundert.

Die Rätsel sind überwiegend leicht, meist logisch – und manchmal absurd. Kurios ist's gleich im ersten Kapitel: Assil muss einen Schlangenkrug mit einer Melone verstopfen, jedoch gelingt nur Thara der Versuch. Wieso, weshalb, warum – wer nicht in die Lösung schaut, bleibt dumm. Noch ärgerlicher nur kurz darauf: Dass man dem Feuerwehrmann ein Vogelnest überreichen soll, ist nicht nachvollziehbar, konkrete Rätselhilfen fehlen. An anderer Stelle wundert man sich, warum Items unaufgefordert im Inventar landen. Oder warum nur ein Ball als Wurfgegenstand taugt, wo Assil doch so viel Zeug mit sich herumschleppt. Auch die Hotspots sind in der farbenfrohen 3D-Grafik manchmal gut versteckt. Zwar gibt's eine optionale Hotspot-Anzeige, doch die ist nicht immer vollständig und verwirrt zuweilen aufgrund wechselnder Kameraperspektiven. Da der gelungene Humor jedoch über so manche Rätselschwäche hinwegtröstet, bekommt auch **Ankh 3** unsere Empfehlung. ❏

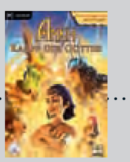
MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Ehrenrunde für Assil und Thara – ein schönes Abenteuer in Deck-13-Qualität."



Man merkt **Ankh: Kampf der Götter** schon an, dass es sich auf den Erfolg seiner Vorgänger stützt: Zwar wagt sich das Spiel munter an neue Locations, würzt hier und da mit frischen Charakteren und netten Rätseln nach, doch ändert das nichts am etwas abgenutzten Spielgefühl. Auch Grafik und Sound müssen sich den Vorwurf gefallen lassen, seit dem ersten Teil keine nennenswerten Sprünge nach vorn geleistet zu haben. Mit **Jack Keane** hatte Deck 13 das schon deutlich besser hinbekommen. Gewundert habe ich mich auch über einige Rätsel, die dem sonst geschmeidigen Spielablauf auf die Zehen trampeln: Wenn ich Items wahl- und planlos mit teils gut versteckten Hotspots kombinieren muss, beginnen meine Augen unkontrolliert zu rollen. Ach, was meckere ich hier wieder vor mich hin – fast hätte ich vergessen, dass selbst ein leicht schwächelndes **Ankh** noch immer besser ist, als die meisten Adventures auf dem heutigen Markt.

ANKH: KAMPF DER GÖTTER



Ca. € 30,-
19. November 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Deck 13
Titel vom selben Entwickler: Ankh | Ankh: Herz des Osiris | Jack Keane
Publisher: Xider Games/Daedalic
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die 3D-Grafik ist bunt, schnell und schön ausgeleuchtet. Speziell den Charakteren mangelt es aber an Details: Mimik, Gestik und Lippenbewegungen sind durchgängig schlechter als etwa in **Jack Keane** oder gar **Sam & Max**.
Sound: Bis auf Ausnahmen sind die Sprecher okay bis großartig. Die Musik ist gut, aber nur selten zu hören.
Steuerung: Meist komfortable, manchmal aber etwas ungenaue Point-&-Click-Steuerung per Maus. Einige Hotspots sind zu gut versteckt, die optionale Anzeigehilfe arbeitet nicht immer optimal. Laufwege sind zum Teil unnötig lang.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2400+/Intel P4 2 GHz, 512 MB RAM, Radeon X1600 XT/Geforce 6600 GT
Empfehlenswert: Athlon 64 3000+/Intel P4 3 GHz, 1 GB RAM, Radeon X1950 Pro/Geforce 7800 GT

JUGENDEIGNUNG

Assil löst seine Aufgaben ohne jede Gewalt. Hin und wieder ist der Humor etwas frivol, aber nie plump oder gar anstößig. Als Familienunterhaltung ist das Spiel gut geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Pre-Release-Testmuster
Spielzeit (Std.:Min.): 6:45
Das Spiel lief reibungslos und ohne nennenswerte Bugs. Abstürze gab es ebenfalls keine.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wie immer: Eine sympathische Auswahl schrulliger Charaktere
- ➕ Meist sehr gute Synchronsprecher
- ➕ Ein paar originelle Einfälle, darunter eine Rätselkammer, in der Assil die Schwerkraft manipuliert
- ➕ Durchgängig frische Schauplätze
- ➕ Meist faire, logische Rätsel
- ➖ Thara und Horus sind nicht gut gesprochen und schaden der Spielatmosphäre ein wenig
- ➖ Einige Rätsel sind ohne stures Rumprobieren nicht zu lösen
- ➖ Das Skandinavien-Kapitel bietet gute Rätsel und nette Charaktere, trägt aber nichts zur Handlung bei
- ➖ Kurze Gesamtspieldauer, dafür aber relativ günstig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

▼ **WANDLUNGSFÄHIG** | Lichtreklame, Straßen, Autos, Fußgänger ... In vielen Details unterscheiden sich die Städte voneinander, je nach Art und Begebenheiten. Obdachlose sehen Sie mit Einkaufswagen, Reiche in Luxuskarossen.

◀ **SCHÖNWETTERLAGE** | Umweltfreundlicher Strom, Pflanzen und Freizeitangebote kennzeichnen die romantische Stadt, die fast zu anspruchslos ist.

Sim City Societies



Von: Ansgar Steidle

Man würfle Sims, soziale Energien und diverse Gesellschaftsformen zusammen – fertig ist der Aufbau-Spielplatz.

Viel ist es wohl nicht, was Spielern der bisherigen **Sim City**-Episoden beim jüngsten Spross bekannt vorkommen dürfte. Der zickige Straßenbau etwa. Oder die inexistente Kampagne. Doch schon im Tutorial machen alte Hasen große Augen, welch sonderbare Spielmechanik nun die Geschicke der Siedlungen lenkt – aber lesen Sie selbst:

Ähnlich zu anderen Aufbauspielen errichten Sie Straßen, Stromversorgung, Wohnungen, Arbeitsplätze, Freizeit-Etablissements ... und versuchen, die Einwohner bei Laune zu halten. Lediglich um Produktionsketten etwa für Essen und Kleidung scheren Sie sich hier nicht. Soweit nicht allzu ungewöhnlich.

Jedes Gebäude wirkt sich allerdings auf die Werte Produktivität, Kreativität, Wissen, Autorität, Gläubigkeit und Wohlstand aus. Nun aufgemerkt! Was passiert, wenn wir eine Aktien-Börse bauen? Richtig! Das Gebäude verringert den Wohlstand. Das gleichen wir beispielsweise durch Bankhäuser (gegen eine Börse also die pure Wohlfahrt) oder mehrere Grillplätze (fragen Sie nicht, wir wissen auch nicht, warum das funktioniert) aus. Unabhängig davon spülen Arbeitsstätten Geld in unseren Stadtsäckel, sprich: für neue Konstruktionen. Letztlich führt das System dazu, dass man Gebäude nur noch anhand dieser Werte auswählt, ein Effekt, den die Ziele (siehe Kasten rechts unten: „Gewinne, Gewinne, Gewinne!") noch verstärken. Im echten Leben erworbene Logik ist hier dagegen eher hinderlich.

SPIELARTEN DER GESELLSCHAFT

Sim City Societies bietet neun Stadt-Typen, die sich teils unterschiedlich spielen, die Sie aber nach Belieben mischen dürfen. Fünf Beispiele:



ROMANTISCH | Die ausgewogene Stadtmischung ist pflegeleicht zu meistern und erinnert an englische Backsteinsiedlungen.

SPASSHAUSEN | Erlaubt ist, was Spaß macht: Spukschlösser, Lebkuchenhäuschen, Skaterparks, eine Schokoladenfabrik – lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf!

AUTORITÄR | Verqualmte, ungemütliche Straßen und allgegenwärtige Propaganda – Polizisten, lückenlose Überwachung, Umerziehungsanstalten und Zwangsmedikamentierung halten die Bürger von der Revolte ab.



◀ **RUSH-HOUR** | Blechlawinen wie in unserer Orwell'schen Stadt vermeiden Sie mit U-Bahnen und Bussen – und entlasten zugleich die Umwelt.



▶ **PROPAGANDA** | Zeppeline fliegen Werbung für den Staat. Die unterschiedlichen Stile der Gesellschaften sind sehr gelungen.

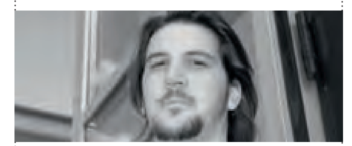
◀ **ABGEHOBEN** | Die Pressekollegen setzen auf Hubschrauber statt wie wir auf Privatjets und Stretchlimousinen. Solch schöne Kleinigkeiten finden sich zuhauf.

Das klingt chaotischer, als es ist. Es bereitet trotzdem Vergnügen, die Stadt ständig zu erweitern und die kleinen Kerlchen bei Laune zu halten – zumindest zeitweilig. Je nach Spieleinstellungen, Schauplatz und Gesellschaftsform (siehe Kasten „Spielarten der Gesellschaft") kann das Spiel fordernd sein. Meist plätschert es jedoch nur so vor sich hin, die süchtig machende Optimierungs- und Bauwut wie bei den alten Teilen kommt kaum auf. Immerhin bringen abschaltbare Zufallsereignisse Würze ins Spiel, darunter altbekannte Katastrophen wie Feuer und Wirtschaftskrisen, aber auch Positives wie großzügige Spenden. Wer will, darf sogar über ein Katastrophenmenü ausprobieren, wie die Stadt nach einem Meteoritenhagel aussieht.

Ein Eldorado ist das Spiel vorwiegend für Bauherren, die sich mit Hingabe gestalterisch austoben und sich bestimmt über die mannigfachen Möglichkeiten freuen: Mehr als 350 Gebäude, neun Stadttypen, ein Kartengenerator nebst herunterladbaren Höhenkarten, ein freier Spielmodus, zig Dekorationselemente, belebte Straßen – alles in prächtiger Optik! Was will man mehr? Vielleicht einen neuen Rechner, in vollem Glanz ruckelt es sonst deftig. Davon abgesehen stoßen wohl nur kleine Details sauer auf. Denn die Handhabung ist kinderleicht, die Statistikseite narrensicher aufbereitet und selten nötig, per Mausklick blenden Sie Eigenschaften der Bewohner und Häuser ein. Unhandlich wird es erst, wenn Sie mal einen einzelnen Sim mit einem roten Smiley über dem Kopf finden wollen, um zu erfahren, weshalb er sauer ist. Ebenso fällt der Wiedererkennungswert wichtiger Gebäude (Polizei, Feuerwehr, medizinische Einrichtungen) dürftig aus – in einer Großstadt muss man aber wissen, wo man die hingestellt hat. Genau diese Standardbauten hätten auch eine eigene Kategorie im Baumenü vertragen. Das sind aber nur alles Komfortwünsche, mehr nicht. ❑

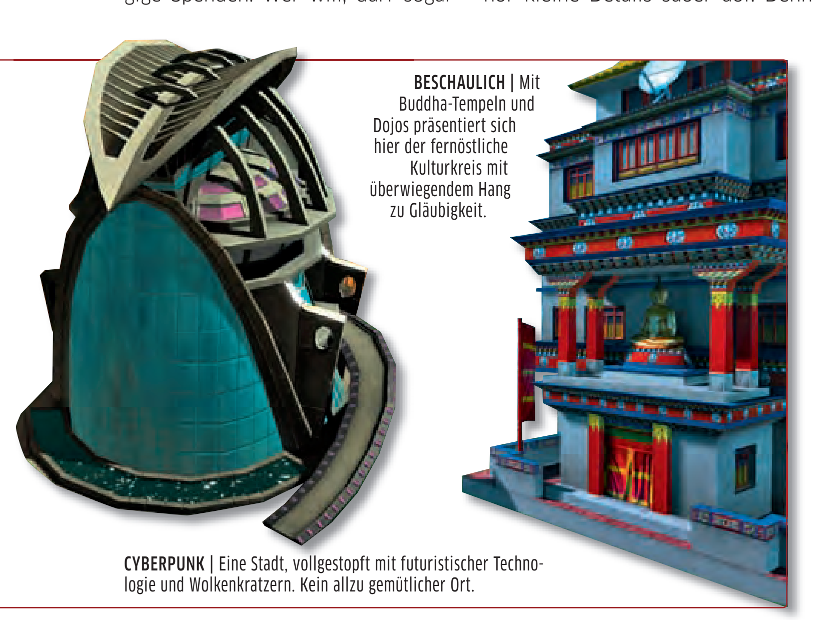
MEINE MEINUNG |

Ansgar Steidle



„Unzählige Möglichkeiten, aber der Suchtfaktor fehlt!"

Ärgerlich, dass hier eine Kampagne fehlt, dabei wären ein paar (durchdachte) Aufgaben vom Schlage „Hier hast du eine Stadt. Sorge mit diesen begrenzten Mitteln dafür, dass keiner schlechte Laune hat" doch nicht so schwer zu integrieren gewesen. Zwar bastelte man bei alten **Sim City**-Teilen auch nur um der Städte willen herum, der Tüftelfaktor lag aber wesentlich höher und sorgte dafür, dass das Spiel letztendlich fesselte. Bei **Societies** amüsiere ich mich dagegen zwar eine Zeit lang mit den verschiedenen Gesellschaften und zig Objekten – im Endeffekt springt der Funke aber nie wirklich über.



BESCHAULICH | Mit Buddha-Tempeln und Dojos präsentiert sich hier der fernöstliche Kulturkreis mit überwiegendem Hang zu Gläubigkeit.

CYBERPUNK | Eine Stadt, vollgestopft mit futuristischer Technologie und Wolkenkratzern. Kein allzu gemütlicher Ort.

GEWINNE, GEWINNE, GEWINNE!

Keine Kampagne, keine Aufgaben – damit die Motivation nicht zu schnell flötengeht, haben die Entwickler immerhin Belohnungen eingebaut:

Bauwerke Rund 170 Gebäude schalten Sie frei, insgesamt gibt es dann über 350.
Medaillen Die in drei Abstufungen erhältlichen Auszeichnungen bekommen Sie, indem Ihre Stadt durch einzelne Werte wie Produktion oder Einwohnerzahlen glänzt.
Trophäen Vertrackt, wenn man alle Pokale einheimsen will – denn hier gibt es gleich Bedingungen. Manche Stadtformen bieten Vorteile für bestimmte Trophäen.
Einzigartige Bauten Die extra effizienten Einrichtungen sind nur einmal pro Stadt erlaubt – Belohnung für besondere Leistungen wie saubere Umwelt oder Trophäen.

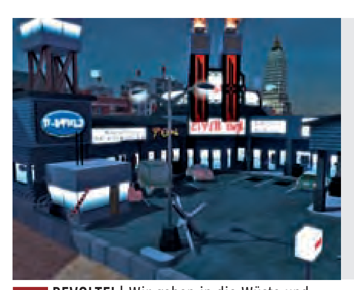




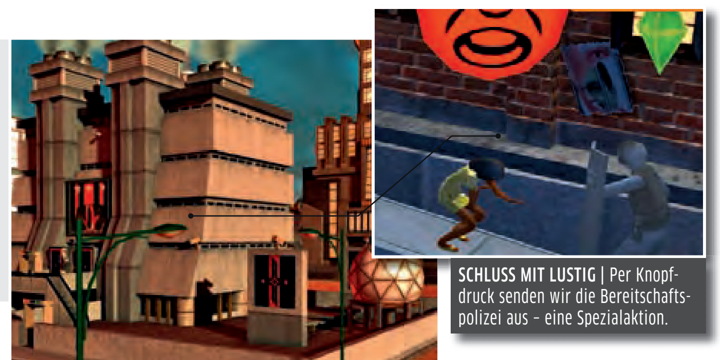
1 MOTIVATIONSPROBLEM | Das Tutorial erklärt alles Wichtige. Nach der ersten Erprobungs- und Staunphase mangelt es aber an Motivation, es fehlen Aufgaben und echte Herausforderungen. Die Bürger dieser Stadtart sind leicht zufriedenzustellen und das Geld sprudelt nur so in die Kassen.



2 HELD! | Wir verfolgen konkrete Ziele und erreichen alsbald die Trophäen Sheriff, Legendärer Barde und später gar Bürgermeister. Danach ist die Luft raus, zumal die Karte kein weiteres Bauland bietet. Schon kleine Unebenheiten blockieren Straßen und Gebäude, da ist nichts zu machen.



3 REVOLTE! | Wir gehen in die Wüste und gründen eine autoritäre Metropole. Ständig brennen Gebäude, der wütende Mob sabotiert Betriebe, Smog hängt bleiern über der Stadt – das fordert endlich.



SCHLUSS MIT LUSTIG | Per Knopfdruck senden wir die Bereitschaftspolizei aus – eine Spezialaktion.

4 GLEICHSCHALTUNG | Die Bürger sind mit Etablissements allein nicht zufriedenzustellen. Eine härtere Gangart ist angesagt: Polizisten, Gefängnisse und Medikamente zwingen die Laune der Sims auf ein gesundes Mittelmaß. Fies zu sein macht Spaß, die Spezialaktionen der Gebäude sind hier wertvoll.

MOTIVATIONSKURVE: SIM CITY SOCIETIES

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

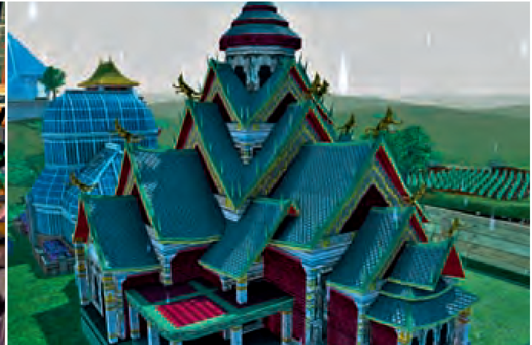
ZIEH, FREMDER! | Wir bekommen die erste Medaille und dürfen uns fortan Sheriff nennen.

RUHE! | Da die Bevölkerung ruhiggestellt ist, plätschert das Spiel erneut nur so vor sich hin.

75 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

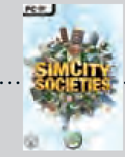


5 WUNDERLAND | Wir machen einen kurzen Ausflug in tropische Gefilde und errichten eine putzige Spaß-Siedlung, die stark an **Die Sims** erinnert. Allzu schnell sehen wir uns an den herumirrenden Geistern, Märchenschlössern und Spielplätzen satt.



6 FERNÖSTLICH | Zum Abschluss schnuppern wir noch ein Weilchen in die realitätsnah angehauchte beschauliche Gesellschaft mit Mönchen und tiefer Gläubigkeit hinein, hören aber auf, bevor wir es zur Guru-Trophäe schaffen.

SIM CITY SOCIETIES



Ca. € 50,-
15. November 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Tilted Mill Entertainment
Titel vom selben Entwickler: Caesar 4 | Immortal Cities: Kinder des Nils
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Buntes Treiben in den Straßen, ansprechend texturierte Gebäude und Flächen, Spiegelungen – sehr ordentlich
Sound: Gut und zweckmäßig. Situationsabhängige Musik, Bewohner sprechen Simlisch, die Soundeffekte sind okay.
Steuerung: In Ordnung, aber die Kamerasteuerung und das Baumenü sind nicht ideal.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: XP: Athlon XP 1700+/Pentium 4 1,7 GHz, 512 MB RAM. Vista: Athlon XP 2000+/Pentium 4 2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 2/Radeon 7000 mit 128 MB
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 6000+/Core 2 Duo E6750, 2 GB RAM, Radeon HD2900 XT/Geforce 8800 GTX

JUGENDEIGNUNG

Nie wirklich ernst gemeint, unblutig und comichaft im Stil von **Die Sims** – dennoch kommt man mit menschenverachtenden Methoden (Zwangsmedikamentierung, willkürliche Staatsgewalt) und stilisierter Propaganda (rote Banner, TV-Tafeln mit Regierungsangehörigen) in Berührung. Mit dem Katastrophen-Knopf verwüstet man die Stadt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 14:56
Wir spielten sowohl eine Beta-Test- als auch die Verkaufsversion und hatten keinerlei Probleme zu verzeichnen. Anzumerken ist, dass die arg deftigen Hardware-Anforderungen des Spiels mit gehobenen Grafikeinstellungen bei uns auf Unverständnis stießen.

PRO UND CONTRA

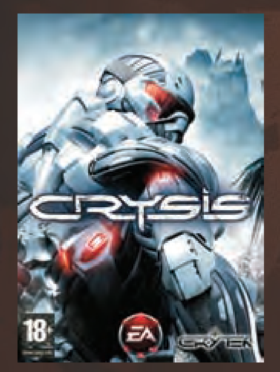
- + Unterschiedliche Stadtarten mit eigenen Herausforderungen
- + Schmucke Gebäude und Details
- + Unzählige Bau- und Gestaltungsmöglichkeiten
- + Trophäen und freischaltbare Gebäude als Belohnung
- − Keine Kampagne und Aufgaben
- − Straßen- und Gebäudebau zu unflexibel bei Unebenheiten/Bergen
- − Kleinigkeiten wie Kamera, Baumenü, Gebäudedesign nicht durchweg perfekt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

DIE ZUCKEN NOCH!

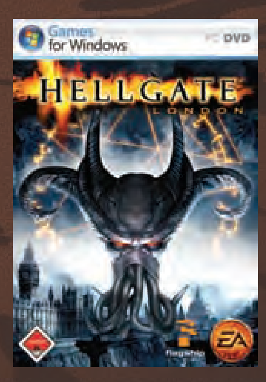
Ganz frische
Ü18-Games –
jetzt bei Doomster.de.
Zu knallhart
kalkulierten Preisen.



CRYSIS



THE WITCHER



HELLGATE - LONDON



COMMAND & CONQUER 3 - TIBERIUM WARS (KANE EDITION)



CALL OF DUTY 4 - MODERN WARFARE



KANE & LYNCH - DEAD MEN

Enter at your own risk

DOOMSTER
www.doomster.de

GEGENSCHLAG | Die KI greift gegen Truppenverbände sehr gern mit Artillerie an – einfache Feldgeschütze (A) nützen aber gegen Festungen (B) nichts.

GUCK IN DIE LUFT | Mit Luftschlägen (zumeist Spezialaktionen) lassen sich Boden- oder Seeangriffe vorbereiten.

ENTTÄUSCHEND SIMPEL | Das **Empire Earth 3**-Wirtschaftssystem: Ein Typ Rohstoffe, den Sie aus herumliegenden Brocken entnehmen (A). Vermögen generieren Sie mittels provinzübergreifenden oder -internen Handelsrouten (B).

FEUER UND FLAMME | Geächtete Waffen wie Flammenpanzer oder Giftgasangriffe gehören auch zum Arsenal. Die verschiedenen Truppentypen sorgen für die (seltene) Freude.



Empire Earth 3

Von: Christian Burtchen

Empire Earth 1 und 2 waren Komplexität, Spieltiefe und Strategenfreude pur. Der dritte Teil baut massiv ab – in allen Belangen.

Malen Sie sich mal aus, dass der Papst seine Schweizer Garde historisch in eine Linie mit den Heerscharen eines Gaius Julius Cäsar stellt oder denken Sie an die teetrinkende Queen, die von einem gegenwärtigen Weltreich fabuliert. Die gerade vor Ihrem geistigen Auge ablaufende Tragikomödie ist eine Idee dessen, was **Empire Earth 3** der ruhmreichen Serie antut, die **Age of Empires**-Mitentwickler Rick Goodman vor sechs Jahren ins Leben rief.

In fünf Epochen – Antike, Mittelalter, Kolonialzeit, Moderne, Zukunft – spielen Sie mit einem von drei Völkern entweder im Welteroberungsmodus (siehe Kasten rechts) oder im „Scharmützel" um die Wette. Sie erforschen neben dem Epochenaufstieg Verbesserungen für Ihre Einheiten oder gar neue Versionen derselben. Dabei stehen Ihnen die üblichen Echtzeit-Strategie-Verdächtigen zur Seite: Infanterie, Kavallerie, Artillerie, See- und später Lufteinheiten. Das wechselseitige Auf-die-Mütze-Geben folgt dabei dem gewohnten Schere-Stein-Papier-Prinzip.

Als Rohstoffe dienen Ihnen die banale Ressource „Rohstoffe" – ein als solcher deklarierter Klumpen Holz oder Stein, keineswegs jedoch natürliche Vorkommen wie Wälder oder Tiere – und Vermögen, das Sie mit Handelskarren und -routen erzielen. Bauen und Schürfen ist Ihnen nur innerhalb Ihrer eigenen Territorien erlaubt – hier hält sich **Empire Earth 3** an eine Idee des Vorgängers. Ebenso traditionsbewusst: die für die Grafikqualität bizarr hohen Hardware-Anforderungen und die zu nahe Kamera.

Der Versuch, diese bekannten Ideen kompromisslos und vereinfacht zu einem humoristischen Spiel zu vereinen, hätte funktionieren können. Nur leider ist das Rezept in dieser Mischung hoffnungslos altmodisch, die Kompromisslosigkeit mit einem Mangel eigener Ideen erkauft und die Vereinfachung hat etwa zur Folge, dass Eingeborene oft die gleichen Einheiten haben wie sie. Effektiv ist das Resultat so erfolgreich wie eine bekannte Wanderung römischer Legionäre im Teutoburger Wald.

Die drei Völker (Westen, Naher Osten, Ferner Osten) unterscheiden sich durchaus in Bezug auf Einheiten und Bevölkerungsmanagement. Auch kann man den Einheiten – gerade in der Zukunft – eine gewisse Coolness nicht absprechen, etwa wenn die Asiaten mit skorpionartigen Walkern durch die Gegend fetzen. Das freie Spiel gegen den Computer unterhält so durchaus.

Um ein wichtiges Markenzeichen von **Empire Earth 3** nicht auszulassen: Die Einheiten melden sich mit witzig gemeinten Sprüchen zu Worte wie „Ich bin schnell wie der Wind – das machen die Bohnen." Selbst wenn Sie das lustig finden, spätestens nach dem zehnten Mal täuscht es nicht mehr darüber hinweg, dass das Imperium gefallen ist. Sehr tief sogar. ❑

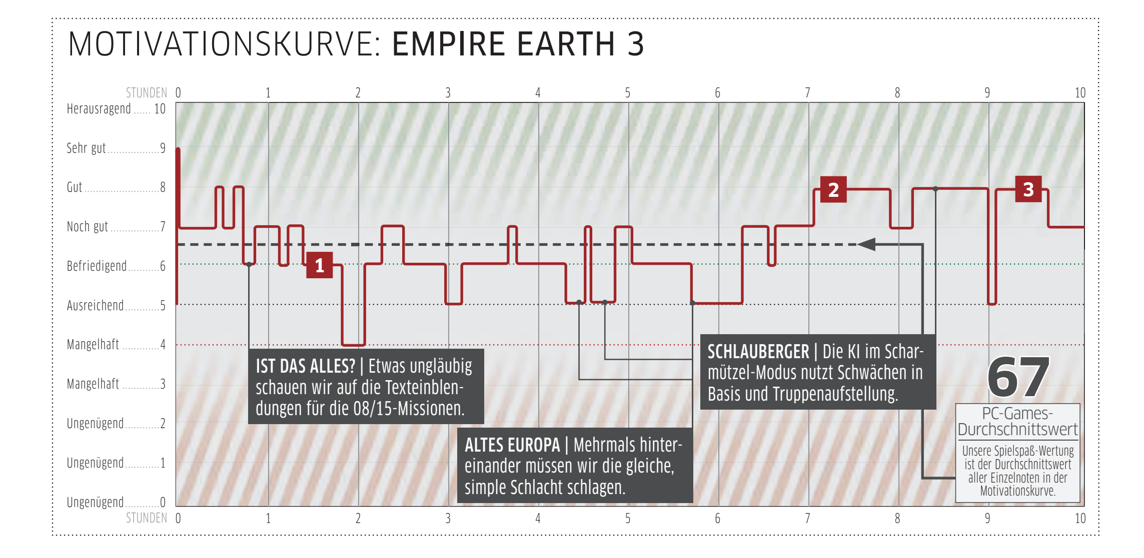




◀ **KOLONIAL** | Im freien Spiel begeistert **Empire Earth 3** durch die schnellen Gefechte und Aufstiege ...

▶ **KOLOSSAL** | ... sowie die ideenreichen Einheiten gerade in der Zukunft in höherem Maße. Mehr als bestenfalls nette Unterhaltung ist das angesichts der Konkurrenz aber keineswegs.





DER WELTEROBERUNGSMODUS

„Keine gewöhnliche Missionsstruktur" verspricht der Werbetext für Empire Earth 3. Stattdessen erobern Sie rundenweise wie bei Medieval 2: Total War die Erde und kapern respektive verteidigen Provinzen.



FORSCHUNG | In drei Kategorien lassen sich Boni erforschen, etwa für Ihre Spione oder für die permanente Stärkung von Truppen und Wirtschaft.

[1] ANZEIGEN FÜR EPOCHE UND PUNKTESTAND
Epochenaufstiege gibt es nur hier, nicht im Gefecht.

[2] EIGENE PROVINZEN
Ihre Provinzen generieren je nach Zuweisung Forschungs-, Handels- oder Imperialpunkte.

[3] EINGEBORENE
Inka und Wikinger verbünden sich nach Tributen und haben keine eigenen Einheitentypen – öde.

[4] PROVINZMANAGEMENT
Weisen Sie den Typ Ihrer Provinz zu und stellen Sie Armeen und Bürgerwehren auf.

[5] UND [6] EIGENE UND FEINDLICHE ARMEEN
Marschieren Sie in feindliche Gebiete oder umgekehrt, kommt es zum Kampf, der sich auch automatisch berechnen lässt.



MISSION GESCHEITERT | Die Idee des Welteroberungsmodus mit ausbaubaren Provinzen ist nicht neu. Und nicht mal gut geklaut.

MEINE MEINUNG |

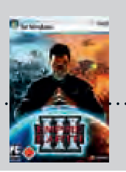
Christian Burtchen



„Bestenfalls unfreiwillig komisch – die Parodie aufs Genre."

Als ich vor einiger Zeit hörte, dass **Empire Earth 3** in der Entwicklung sei, wurde ich ganz hibbelig beim bloßen Gedanken an die Rückkehr DER Strategieserie schlechthin. Gut, ein wenig Entschlackung hätte **Empire Earth 2** sicher gutgetan, aber so? Spielerisch ist **Empire Earth 3** bemitleidenswert simpel, grafisch angesichts der Hardware-Anforderungen eine schiere Unverschämtheit. An keiner Stelle wirkt dieses eigenwillige Stück Software schlüssig – Menüs wurden scheinbar wild drauflos gemalt, der Welteroberungsmodus ist für die wenigen Möglichkeiten zu umständlich zu bedienen. Warum Mad Doc Software es versäumt hat, eine schmissig-trashige Kampagne im Stile von **Mel Brooks' verrückte Geschichte der Welt** zu basteln, ist mir auch unklar. Vor den niedersten Wertungsregionen rettet **Empire Earth 3** allenfalls der leidlich unterhaltsame Skirmish-Part und die teilweise gegebene Abwechslung der Landschaften und Parteien. Für mich ist **Empire Earth 3** die Enttäuschung des Jahres 2007. Und 2008. Und noch 2009 ... nein, da könnte **Empire Earth 4** rauskommen. Oder **Stronghold Legends 2**.

EMPIRE EARTH 3



Ca. € 45,-
30. November 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Mad Doc Software
Titel vom selben Entwickler: Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen | Empire Earth 2
Publisher: Vivendi Games
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Einsteiger

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Nette Wetter- und Spezialeffekte und hübsche Landschaften, passable Einheiten und Gebäude
Sound: Als würde Dieter Bohlen Musik und Dialoge für die Historie schreiben
Steuerung: Sinnvolle Shortcuts, allerdings insgesamt uneinheitlich wirkende Benutzeroberfläche

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Scharmützel-Gefechte auf 21 Karten mit wählbaren Start-/End-Epochen sowie Schnellstartoption
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1,7 GHz Pentium 4, Geforce 6000 (Shader 2.0), 512 MB RAM (Herstellerangaben)
Empfehlenswert: Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon 1950 XTX

JUGENDEIGNUNG

Trotz der komisch gemeinten Sprüche und der comicartigen Grafik mit passenden Animationen: **Empire Earth 3** setzt Krieg blutig in Szene.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 10:43
Abgesehen von einigen noch nicht übersetzten Texten und untätigen Handelskarren bei Savegames traten keine Programmfehler auf.

PRO UND CONTRA

- ＋ Gutes Argument in „Früher war alles besser"-Diskussionen
- ＋ Landschaftliche Abwechslung
- ＋ Solide Wetter- und Spezialeffekte
- ＋ Teilweise nette Ideen bei den Völkern
- ＋ Für ein kleines Spiel zwischendurch recht brauchbarer Scharmützel-Modus mit angenehm fordernder KI, aber ...
- − ... schwacher Welteroberungsmodus ohne Geschichte, dafür mit öden Texteinblendungen ...
- − ... und argen KI-Schnitzern, die zu sich wiederholenden, extrem eintönigen Gefechten führen ...
- − ... und in denen oft mehrmals hintereinander die ewig gleichen Upgrades erforscht werden müssen, ...
- − ... was angesichts der ideenlosen Missionen einfach nur langweilt.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 67

POSTER



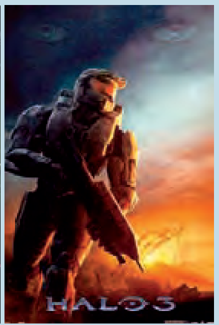
RIGHT FOOT FANATICS:
FORD MUSTANG
Langbahnposter
Maße: 158x53 cm
G-829.170 / € 9,99



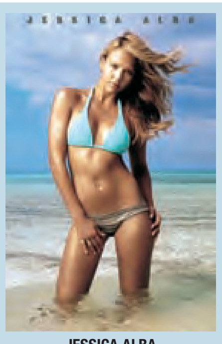
MICHAEL JORDAN · 182,5x58,5 cm · G-268.636 / € 18,90



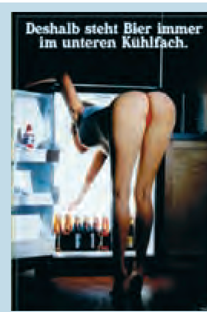
ACHTUNG, GAMING AREA!
61 x 91,5 cm
G-839.170 / € 6,99



HALO 3
61 x 91,5 cm
G-842.625 / € 6,99



JESSICA ALBA
61x91 cm
G-841.640 / € 7,99



DESHALB STEHT BIER IMMER IM UNTEREN KÜHLFACH.
61x91,5 cm
G-835.595 / € 6,99



PULP FICTION
Poster · 91,5x61 cm
G-295.064 / € 6,99

Riesenposter · 140x100 cm
R-295.064 / € 9,99



PULP FICTION:
BAD MOTHER FUCKER
Brieftasche aus Ledernachbildung, bestickt!
Original US-Modell
ohne Münzfach,
Kleingeld gehört in die Hosentasche!

Maße: 11x10,5 cm
Z-828.960
€ 16,90



SPIDERPIG
T-Shirt, rot,
Größen:
M, L, XL, XXL
T-886.30
€ 14,90

THE SIMPSONS MOVIE
Poster · 61x91,5 cm
G-842.300 / € 6,99

THE SIMPSONS
LIKE FATHER ...LIKE SON
Kissen aus Plüsch
Maße: 40x33 cm
T-887.95 € 22,90

THE SIMPSONS
Kapuzenjacke
mit Zip, schwarz,
70% Baumwolle,
30% Polyester
Größen: M, L, XL
T-892.45
€ 44,90



HORST SCHLÄMMER:
ICH HAB' RÜCKEN
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-886.90
€ 19,90

Yippie-Ya-Yeah,
Schweinebacke...

YIPPIE-YA-YEAH, SCHWEINEBACKE ...
T-Shirt,schwarz
Einer der kultigsten Sprüche der Filmgeschichte jetzt auf einem T-Shirt.
Größen: S, M, L, XL
T-885.35 € 15,90

DAS KLEINE POKER-ABC

POKER ABC
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-863.85
€ 14,90



Abbildung zeigt: M65 'OLIV'

Abb. zeigt: M65 'DESERT STORM'

M65 REGIMENT JACKE

Die klassische M65 Jacke mit vielen Applikationen und Aufnäher an Brust und Arm.
Extra warm durch austrennbares Futter aus Fellimitat.
Obermaterial: 100% Baumwolle,
Futter: 67% Baumwolle, 33% Nylon.
Armfutter: 100% Nylon,
Kapuze: 100% Baumwolle.
Größen: M, L, XL, XXL

M65 'OLIV' · T-883.25

M65 'DESERT STORM' · T-883.45

je € 89,90

WINDBREAKER 39,90

'DESERT STORM'
Jacke aus atmungsaktivem, wind- und wasserabweisendem Nylon · Hochschließender Brustzipper · 2 seitliche Eingrifftaschen mit Reißverschluss
Größen: M, L, XL
Ausführliche Größenangaben unter www.closeup.de)
T-860.20



Windbreaker in vielen anderen Farben, auch für Ladys, unter: closeup.de

P.L.O. TUCH
weiß/schwarz
Maße: 102x102 cm
T-867.20
€ 6,99



GLEICH MITBESTELLEN!
4x BATTERIE AA / LR6
Mignon (Alkaline GP 15 G)
Z-998.000 je € 0,49

POKER:
KARTENMISCHER
Automatik Kartenmischer für zwei Pokerdecks.
Größe: 9x9x20 cm.
Batterien sind nicht enthalten. Benötigt werden 4x AA.
Z-832.275 € 8,99

POKER-SET IM ALUKOFFER
Enthalten sind 300 Chips (11,5 g), 5 Würfel und 2x Spielkarten (je 52 Stk.) Chips: ø 4 cm
Dieses Edel-Set bringt dir die "Mutter aller Spiele" in einem robusten Alu-Koffer.
Z-831.770 € 24,90

POKER-MATTE
Filz, beidseitig bedruckt, ca. 90cm Durchmesser
Z-833.800 / € 6,99

* Nur lieferbar solange Vorrat reicht!

Alle Shirts sind aus 100% Baumwolle

€ 32,90

MULTIMEDIATASTATUR: CAMOUFLAGE
Tastatur mit 13 Sonder-Funktionstasten, verkabelt · Maße: 41x23x3 cm
Erforderliche Betriebssysteme : Windows 98, 2000, ME, XP und Vista.
Z-835.615

'KILLER-SPIEL' SPIELER: LAUF SO SCHNELL DU KANNST
T-Shirt, schwarz.
Größen: M, L, XL, XXL
T-772.23
€ 14,90

AUCH ALS KAPUZENPULLOVER
Schwarz, 80% Baumwolle, 20% Polyester
Größen: M, L, XL, XXL
T-873.75 € 39,90

WER IST EIGENTLICH DIESER LAN…
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.70 € 14,90



ACTIONFIGUREN (aus Kunststoff)

GOD OF WAR 2: KRATOS
Höhe: 17,7 cm
H-830.890
€ 16,90

TOMB RAIDER: LARA CROFT
Höhe: 18 cm
H-830.810
€ 17,90

ASSASSIN'S CREED: ALTAIR
Höhe: 17,7 cm
H-830.980 € 17,90

WORLD OF WARCRAFT 1: ORC SHAMAN
Höhe: 15 cm
H-830.440 € 18,90

BUDDY CHRIST STATUE
Der kultige 'Catholicism-WOW'- Jesus aus dem Film DOGMA. · Höhe: 13 cm
H-691.850 € 19,90

STARSHOOTER
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-890.35 € 17,90

ARCADE INVADERS

ORIGINAL GANGSTAS
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-890.05 € 17,90

mehr unter CLOSEUP.DE



ENDE DER NAHRUNGSKETTE
T-Shirt, weiß
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.40
€ 14,90

Ich steh doch nicht am Ende der Nahrungskette, um Blumen zu essen!

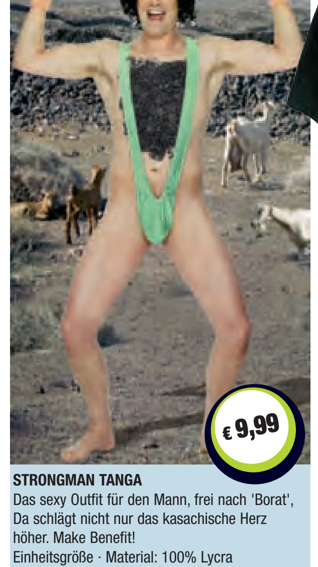
COME TO THE DARK SIDE
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.25
€ 14,90

COME TO THE DARK SIDE WE HAVE COOKIES!

DEIN LETZTER WAGEN…
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.55
€ 14,90

Dein letzter Wagen ist immer ein Kombi.





€ 9,99

STRONGMAN TANGA
Das sexy Outfit für den Mann, frei nach 'Borat', Da schlägt nicht nur das kasachische Herz höher. Make Benefit!
Einheitsgröße · Material: 100% Lycra
Z-835.565

€ 14,90

WENN MAN KEINE TIERE ESSEN SOLL…
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-885.25

RAUCHERKINDER ERBEN FRÜHER
Shirt, weiß mit schwarzen Bündchen
Größen: M, L, XL
T-838.90 € 15,90

DAS LEBEN IST KEIN PONYHOF
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-883.90 € 14,90

Porno-buongiorno

„BUS"
Longsleeve, super stahlblau, super angenehmes Single Jersey
Größen: M, L, XL
T-888.95
€ 19,90



BÄM
T-Shirt, braun,
Fällt groß aus.
Größen:
M, L, XL, XXL
T-867.05
€ 15,90



ICH UNTERSTÜTZE DEUTSCHLAND
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL
T-893.10
€ 15,90



SO BESTELLST DU:

www.closeup.de

Bestellhotline 0,14 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
01805/7570-102
Österreich wählt 0,145 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
0820/203090

Bitte Stichwort „X116" angeben!
- **Ab einem Bestellwert von € 75,- versandkostenfrei!**

Close Up · Zeppelinstr. 41 · 73760 Ostfildern · Versandkosten: BRD € 3,90 · A/CH € 5,50 • Zahlung per Kreditkarte, Bankeinzug, Vorabüberweisung, Nachnahme* (nur BRD). Die Bestellung kann gem. BGB innerhalb von 14 Tagen bei Close Up in Textform oder durch Rücksendung der Sache widerrufen werden. Die Widerrufsfrist beginnt in jedem Fall frühestens mit Erhalt der Ware und Erhalt dieser Belehrung in Textform. * Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich € 4,00. · Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkosten.

AUSGESCHALTET | Panzerabwehrgeschütze sind immer gut versteckt. Aufklärung ist daher sehr wichtig.

RIESIG | Die Weitsicht auf den Schlachtfeldern in **Theatre of War** ist gigantisch – hier macht sich die Flugsimulations-Engine bezahlt.

ERWISCHT | Unser Bazooka-Schütze leistet ganze Arbeit und zerlegt das deutsche Spähfahrzeug kunstgerecht.

GEFECHTSKLAR | Die Soldaten in **Theatre of War** nutzen Deckungen aus und knien sich schön animiert zum Feuern hin.

ABGEFACKELT | Zerstörte Fahrzeuge protzen mit vielen Details, Bruchstücke liegen am Boden, die Ketten sind abgefallen, das Wrack brennt.

VIELSEITIG | Die meisten Missionen finden auf weitläufigem Gelände statt. Hier bietet **Theatre of War** viel Raum zum Taktieren. Leider vergeigt die KI so manch gut geplanten Schachzug.

ABSEITS | Auch wenn es Straßen auf den großen Karten gibt, ist es ratsam, mit Panzern durchs Gelände zu fahren, um nicht gleich aufzufallen.

Theatre of War



Von: Andreas Mahler

Theater soll begeistern – das vorliegende Stück erntet artig Beifall, die Ekstase aber bleibt aus.

Mit ernster Miene sitzt der Feldherr vor der Schlachtaufstellung. Welche Truppen soll er wählen? Lieber die leichten Panzer für den schnellen Vorstoß oder doch die erfahrenen Infanteriezüge? Konzentriert weist er seiner Armee Startpunkte zu: Die Fußtruppen zur rechten Flanke hin, den Panzerzug postiert er auf einem vorgelagerten Hügel. Der Kampf kann beginnen. Der General betätigt die Leertaste, der Vorhang hebt sich für den ersten Akt im Theater des Krieges.

So in etwa erleben Sie als PC-Stratege die rund 40 Missionen der fünf Einzelspieler-Kampagnen im Zweiter-Weltkrieg-Spektakel von Kalypso. Die Bühne für **Theatre of War** bilden Kriegsschauplätze zwischen 1939 und 1945, die Sie aufseiten der Deutschen, Polen, Franzosen, Russen und Westalliierten betreten. Wer jetzt ein neu aufgelegtes „**Company of Blitzkrieg**" oder „**Rush for Codename: Panzers**" erwartet, liegt falsch. Entwickler 1C Company schreibt in seiner Variante des historischen Weltenkonflikts Realismus und Authentizität ganz groß. Präsentationsbombast oder klassischer Basenbau bleiben außen vor. Vielmehr soll taktischer Tiefgang Profistrategen fesseln, was nur teilweise gelingt.

Planung ist ganz wichtig, denn anders als in genreüblichen Spielen stehen in **Theatre of War** wohlüberlegte Truppenplanung und taktische Führung im Vordergrund. Vor jeder Mission erhalten Sie ein recht trocken aufbereitetes Briefing, das Ihnen anhand von Karten und Texten die Situation erläutert. Die dudelige Musikuntermalung ist mehr schlecht als recht geraten, am besten schalten Sie diese gleich ab. Nach der Einweisung ins Geschehen geht es daran, aus einem vordefinierten Einheiten-Pool zu entscheiden, wer mit ins Gefecht zieht – eine echte Tüftelarbeit.

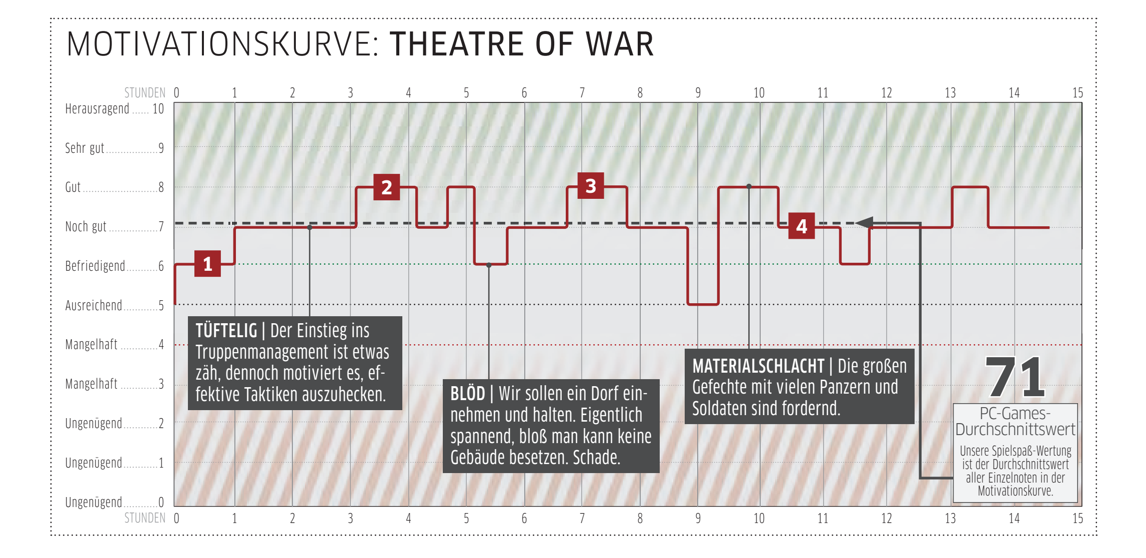
In **Theatre of War** kommen nicht nur Panzer und Waffen, sondern auch ein komplex angelegtes Fähigkeitensystem zum Einsatz. Jeder einzelne Soldat besitzt eine Vielzahl an Statistikwerten, zum Beispiel für Zielgenauigkeit, Führung, Fahren und so weiter. Dazu gibt es detaillierte Waffeninfos für Infanteriewaffen und Fahrzeuge – meist akkurat nach historischen Angaben aufbereitet. Jede abgefeuerte Kugel im späteren Gefecht folgt ballistischen Gesetzen. Ganz

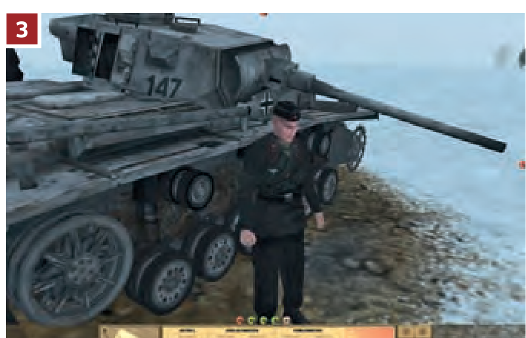


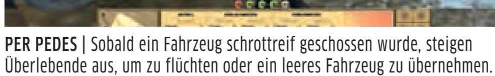
◀ **KNOCHENTROCKEN** | So präsentieren sich die Missionsbriefings, dafür wirken die Karten sehr authentisch.

▶ **SCHROTTREIF** | Die Panzermodelle sind gut gelungen. Details wie hier abgesprengte Ketten sorgen für Realismus. Dafür schwächeln Explosionseffekte, was die Atmosphäre beeinträchtigt.









PER PEDES | Sobald ein Fahrzeug schrottreif geschossen wurde, steigen Überlebende aus, um zu flüchten oder ein leeres Fahrzeug zu übernehmen.



MUSTERRASEN | Die Bodenfelder sind kein Texturfehler, vielmehr kennzeichnen sie die etwas langwierige Aufstellungsphase zu Missionsbeginn.

schön viele Dinge, die Sie von Anfang an beachten müssen. Zum Glück gibt es ein mehrteiliges Tutorial, das die Grundzüge ordentlich erläutert. Doch dieses reicht längst nicht aus, um alle Finessen herauszufinden.

Nachdem Sie Ihre Truppen ausgewählt haben, platzieren Sie diese innerhalb eines schachbrettartig gemusterten Gebietes. Dabei haben Sie einen guten Überblick über das Terrain – das sich meist großflächig und mit einer ungeheuren Weitsicht vor Ihnen ausbreitet. Kein Wunder, die genutzte Engine überzeugte schon in IL-2 Sturmovik. Die Gefechte selbst laufen langwierig ab, denn das Gelände ist meist weitläufig. Die Taktiken wiederholen sich zu schnell. Sehr oft sind Sie damit beschäftigt zu pausieren, die Lage zu sondieren und danach mit Panzergewalt von der Seite her ein Ziel anzugreifen. Was fehlt, ist eine ausreichende und effektive Luft- und Artillerie-Unterstützung.

Es macht Spaß, die teils kniff-lig geratenen Aufträge zu meistern, allerdings nur wenn Sie ein echter Fan von Mikromanagement sind. Denn davon bietet Theatre of War viel – zu viel für unseren Geschmack. 1C Company hat sich zu sehr in den massig Details ausgetobt. Es ist zwar spannend, seine Soldaten aufzuwerten, Ausrüstung zu erbeuten und neu zu verteilen. Was jedoch fehlt, ist ein dynamisches und temporeiches Spielerlebnis. Trotzdem: Wer sich reinfuchst, wundert sich bald, wie schnell die Zeit vergeht. ❑

MEINE MEINUNG |

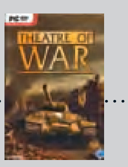
Andreas Mahler



„Das Theater gelingt, wenn auch mit Schwächen."

Ich weiß schon jetzt, dass sich das Lager der Hobby-Strategen bei Theatre of War in zwei Gruppen spaltet. Die einen lieben die vielen akkurat umgesetzten Fahrzeuge und Truppen mit all dem aufwendigen Mikromanagement. Die anderen heulen und klappern mit den Zähnen, denn es ist viel Geduld und Einarbeitungszeit nötig, um sich richtig ins Spiel hineinzufinden. Zudem verhindern Designmängel und Schwächen der KI eine höhere Wertung.

THEATRE OF WAR



Ca. € 30,-
25. Oktober 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 1C Company
Titel vom selben Entwickler: Fantasy Wars | Death to Spies | Desert Law | Star Wolves 2
Publisher: Kalypso Media
Sprache (Untertitel): Multilingual (Deutsch)
Zielgruppe: Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die eingesetzte Flugsimulations-Engine stellt riesige Levels dar, ist mitunter jedoch detailarm.
Sound: Die nervige Musik schalten Sie am besten ab, Soundeffekte sind etwas schwach auf der Brust.
Steuerung: Die vielen Schalterchen, um Ihre Truppen zu steuern, erfordern Geduld. Die Kamera reagiert etwas träge.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Etwas mager ausgefallen: ein Spielmodus und elf, teils riesengroße Schlachtfelder
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2200+/P4 2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6600/ Radeon 9800 XT
Empfehlenswert: Athlon 64 4000+/P4 3,6 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7800 GTX/Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG

Obwohl es um ein schwieriges und grausames Thema in der Geschichte geht – die Darstellung desselben verzichtet auf brutale Effekte und große Explosionen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 14:30
Keinerlei Probleme bei Installation und keine Abstürze im gespielten Testzeitraum. Nervig: Systemeinstellungen in den Optionen speichert das Programm nicht immer korrekt.

PRO UND CONTRA

- \+ Umfangreiche Kampagnen
- \+ Große Truppen- und Fahrzeugvielfalt
- \+ Teils riesige Schlachtfelder, auf denen fast schon ein dokumentarisches Gefechtsgefühl entsteht
- \+ Komplexes Fähigkeitensystem für jeden Soldaten, ...
- − ... das jedoch viel Zeit und mitunter Nerven kostet, um seine Mannen effizient einzusetzen.
- − Schwache Soundpräsentation und langweiliger Soundtrack
- − Leicht angegraute Engine mit durchwachsener Grafik: schön detaillierte Fahrzeug-/Soldaten-, aber triste Gebäudetexturen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **71**



GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling
Bestell-Hotline: 022 36 / 848 0

SPIEL. SATZ. SIEG!

KAUFEN SIE BEIM MEHRFACHEN TESTSIEGER !

Z.B. IN GAMESTAR 04/07 *„schnell und leise zum Testsieg" und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem ...Gaming PC den Gesamtsieg". Fazit: „Tolles Spielepaket"*

Z.B. VISTA MAGAZIN 09/07 *„... Kaufen, wenn Sie schon immer einen sehr gut verarbeiteten, leisen und leistungsfähigen Komplett-PC ...haben möchten."*

Silentium PC Nr.1

Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
MSI Mainboard 1333MHZ
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800 GTX XFX
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Combat Ready Gehäuse rot

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

999,99

Silentium PC Nr.2

Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
MSI Mainboard 1333MHZ
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GT brandneu!
20x Samsung DVD Brenner 203B
400W Be Quiet Netzteil
Combat Ready Gehäuse schwarz

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

799,99

Silentium PC Nr.3

Intel Core 2 Duo 2140 1,6GHz
1024 MB DDR2-667 Mushkin
MSI Mainboard VIA Chip
160 GB Samsung SATA HD 8MB
512 MB GeForce 8500GT silent
20x Samsung DVD Brenner 203B
350W geregeltes Fortron silent
Combat Ready Gehäuse silber

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

399,99

Silentium PC Nr.4

Core 2 Duo 6750@3,4GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
NVIDIA 650i Ultra Mainboard
320 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GT XFX new!
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Armor jr. blackmod by OC Team

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

999,99

Silentium PC

Alle Combat Ready PCs sind flüsterleise. Insbesondere die beliebten Gaming Gehäuse von Thermaltake, Coolermaster und Silverstone profitieren von unseren Geräuschreduzierungmaßnahmen. Laut war gestern. In Kürze finden Sie Meßergebnisse aus unserem Testlabor zu allen PCs auf unserer Homepage mit Angaben zur Lautstärke in dB und sone. Darauf können Sie sich verlasssen. Immer wieder lobt die Fachpresse die geringe Lautstärke. Auszug aus dem VISTA Magazin 10/07: „Kein anderer PC im Testfeld arbeitet so leise wie das Modell aus dem Hause Grey Computer. Mit 0,4 Sone im Leerlauf und 0,9 Sone ist der PC noch einen Tick leiser.... macht einen exzellent verarbeiteten Eindruck... Hersteller manch teurer Komplett PCs könnten sich hier eine Scheibe abschneiden."

Silentium PC Nr.6

Innovatek Wasserkühlung
Intel Core 2 Duo @ 3,0GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
NVIDIA 650i Ultra Mainboard
320 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8500 GT silent
20x Samsung DVD Brenner 203B
350W Silent Fortron
Combat Ready Gehäuse

60 Monate Garantie
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

699,99

Silentium PC Nr.5

Core 2 Duo 6750@3,4GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
NVIDIA 650i Ultra Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB Ge Force 8800 GTX XFX
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Stacker blackmod by OC Team

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1399,99

3D Gamer Upgrade Garantie

Nur bei uns erhalten Sie diese einzigartige für Gamer konzipierte Garantie, die spätere Aufrüstungen vereinfacht:
„Im Kaufpreis eines Combat Ready PC ist die 3D Gamer Upgrade Garantie enthalten: Sie gilt für CPU, Speicher und Grafikkarte. In den ersten 6 Monaten nach Kauf zahlen Sie nur die Differenz der aktuellen Komponenten-Verkaufspreise."

Liquid PC Nr.7

Silent Wasserkühlungssystem
Quad Core Q6600@3.6GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
nVidia 680i SLI Board
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800 Ultra XFX
20x Samsung SATA DVD Brenner
550W Be Quiet Netzteil
Shark mod by OC Team

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

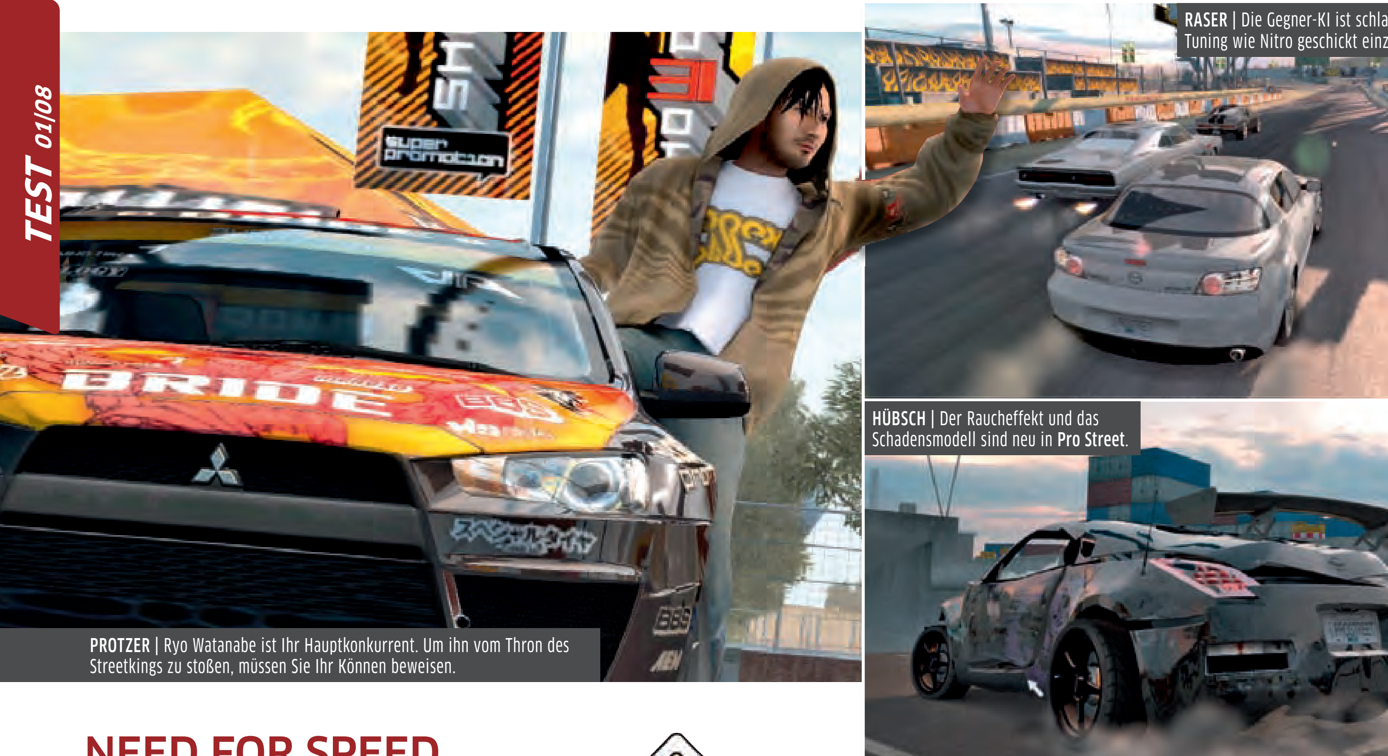
1777,77

DEUTSCHLANDS FÜHRENDE

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen. VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

Tel.: 0 22 36

Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert !



RASER | Die Gegner-KI ist schlau genug, Tuning wie Nitro geschickt einzusetzen.

HÜBSCH | Der Raucheffekt und das Schadensmodell sind neu in **Pro Street**.

PROTZER | Ryo Watanabe ist Ihr Hauptkonkurrent. Um ihn vom Thron des Streetkings zu stoßen, müssen Sie Ihr Können beweisen.

NEED FOR SPEED

Pro Street



Von: Sebastian Weber

Schnallen Sie sich an: EA versucht, Fehler der Vorgänger auszubügeln.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

Seit 2004 beschert uns Electronic Arts immer zur Januar-Ausgabe einen neuen Teil der erfolgreichen **Need for Speed**-Reihe. Während sich die Qualität der Spiele von da an jährlich steigerte, erhielt der Entwickler EA Black Box, der für die illegalen Straßenrennen verantwortlich zeichnet, mit dem vergangenen Spross des Rennspiels **Need for Speed Carbon** einen Dämpfer. Kritikpunkte wie die unausgegorene künstliche Intelligenz, die schwammige Steuerung, das misslungene Balancing und altbekannte Rennmodi missfielen sowohl Kritikern als auch Spielern. Es lag also auf der Hand, dass etwas Neues hermuss. Etwas, das nicht darauf aufbaut, nur Bewährtes aufzuwärmen. Das Resultat: **Need for Speed Pro Street**.

Die erste Neuerung, die direkt zu Beginn der Karriere auffällt, macht zwar einen guten Eindruck, ist aber ein zweischneidiges Schwert. Illegale Rennen in der Nacht sind passé. Stattdessen rasen Sie als Ryan Cooper durch organisierte Events, um der sogenannte Streetking zu werden. Den Hauptcharakter stellt **Pro Street** nicht weiter vor, eine durchgehende Story gibt es nicht. Die Identifikation mit Ihrem virtuellen Alter Ego bleibt daher auf der Strecke. Sie hangeln sich lediglich von einer Herausforderung zur nächsten, um Ihr Ziel zu erfüllen. Die frei befahrbare Stadt oder Polizeistreifen, wie zuletzt in **Carbon** und **Most Wanted**, sucht man ebenfalls vergebens. So verschenkt **Pro Street** Abwechslungsreichtum.



STARTAUFSTELLUNG | Bei den meisten Rennen rasen Sie vom letzten Platz aus nach vorn. Nur selten führen Sie das Feld direkt von der Spitze aus an.



FREUDENTAUMEL | Ryan Cooper feiert das gewonnene Rennwochenende. Den Charakter stellt **Pro Street** nicht weiter vor, er trägt auch immer seinen Helm. Dadurch identifiziert man sich nicht mit ihm.

RASEN SIE UM DIE WELT

JAPAN | Von Plakaten bis hin zu den Schriftzeichen auf der Straße wirkt alles realistisch. Tokios Hafen ist mit Dekorationsobjekten überfrachtet. Die Streckenführung überrascht mit unglaublich engen Kurven.

USA | Ob abgesperrte Landebahnen oder einsame Kurse durch die Wüste, die Strecken mögen zwar authentisch sein, optisch ansprechend aber keinesfalls. Immerhin sind sie rasant gestaltet und bringen eine Menge Fahrspaß.

Statt sich auf einen Ort zu beschränken, finden die Renn-Events in **Pro Street** rund um den Globus statt. USA, Irland, Deutschland und Japan stehen auf der Reiseroute und sollen für Abwechslung sorgen.

DEUTSCHLAND | Unter dem Namen Autobahnring fasst **Pro Street** alle Pisten in Deutschland zusammen. Die typischen blauen Autobahnschilder und sonstigen Verkehrszeichen stimmen, die Spurenverteilung nicht – schlampig.

IRLAND | Irland zeigt sich anspruchsvoll und ist gespickt mit engen Kurven. Abgesehen von Schildern erkennen Sie nicht, dass Sie auf der Nachbarinsel Englands umherfahren, die Strecken sehen den anderen zu ähnlich.

Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie einfach durch die City cruisten oder sich waghalsige Verfolgungsjagden mit den Gesetzeshütern lieferten. EA Black Box konzentriert sich voll und ganz auf die Streetracing-Szene und fängt das Geschehen an den Rennwochenenden dafür überzeugend ein.

Der Hintergrund des Menüs der Rennwochenenden ist animiert: Publikum schlendert zwischen den Autos hindurch, Boxenluder posieren vor den PS-Schleudern, DJs legen Platten auf und der Moderator, der die Rennen kommentiert, interviewt Piloten oder schätzt die Leistung der Rennfahrer ein. Im Vordergrund öffnet sich unterdessen das eigentlich interessante Fenster. Darin gehen Sie auf die Piste oder reparieren Ihren Wagen. Die Bedienung ist dabei denkbar simpel. Per Maus oder Tastatur wählen Sie den gewünschten Menüpunkt aus und bestätigen ihn. Leider erweist sich die Steuerung von **Pro Street** nicht immer intuitiv, etwa beim Tuning.

Der gesamte Karriere-Modus zielt darauf ab, dass Sie sich den Titel Streetking verdienen. Den hat zu Beginn ein gewisser Ryo Watanabe inne, der Ryan Cooper nicht leiden kann. Da er sich aber nicht einfach so herausfordern lässt, gilt es fortan, an Rennwochenenden zu beweisen, dass Sie ein echter Teufelskerl sind. Diese Veranstaltungen bestehen immer aus mehreren Disziplinen. Je nachdem welchen Platz Sie einnehmen, regnet es Geld und Punkte in der Endabrechnung – je besser der Platz und geringer der Schaden ist, desto mehr Punkte kassieren Sie.

Um ein Wochenende zu gewinnen, benötigen Sie eine bestimmte Menge Zähler, das Geld spielt keine Rolle. Das Gewinnen ist in **Pro Street** allerdings nur die halbe Miete. Es geht auch darum, Ihre Gegner zu demütigen und die Veranstaltung zu dominieren. Das bedeutet, dass Sie in fast allen Disziplinen den ersten Platz belegen müssen, ein Unterfangen, das sehr herausfordernd ist. Denn Ihr Leben als Streetracing-Profi startet mit wenig konkurrenzfähigen Schlitten – weshalb Sie schnell nur die Abga-



PS-RAUSCH | Die Wagen im späteren Spielverlauf – wie dieser Porsche – erfordern aufgrund Ihrer enormen Leistung hohe Konzentration beim Fahren. Dafür sind sie aber hübsch schnell.

HARTER KAMPF | Haben Ihre Rivalen gleich starke oder bessere Schlitten als Sie, hilft nur, sie abzudrängen oder zu rammen. Behalten Sie aber Ihren Flitzer im Auge, damit Sie ihn nicht zu Schrott fahren.

CARBON ODER PRO STREET – WAS FÄHRT BESSER?

Carbon		Pro Street
Plamont City bei Nacht fordert heraus. Verschiedene Gangs warten in ihren Bezirken auf Sie. Erobern Sie diese Gebiete!	**Spielwelt**	Spielwelt? Fehlanzeige. Statt der Möglichkeit, sich frei durch eine Stadt zu bewegen, bietet **Pro Street** nur Menüs.
Der Fuhrpark ist nochmals größer als in **Most Wanted**: 45 Flitzer stehen zur Wahl, darunter auch erstmals Muscle Cars.	**Autos**	55 Schlitten lassen keine Wünsche offen, vom Honda Civic bis zum Lamborghini Murciélago LP640 ist alles dabei.
Der Drift-Modus feiert sein Comeback, die Canyon-Rennen gesellen sich neu hinzu. Dafür verschwindet der Drag-Modus.	**Rennmodi**	Die Canyon-Raserei ist passé, der Drag-Modus kehrt zurück. Dazu kommen frische Herausforderungen wie Speedchallenge.
Die Autosculpt-Funktion erlebt ihr Debüt. Sonst bleibt alles beim Alten. Die Karren müssen cool aussehen und viel leisten.	**Tuning**	Autosculpt ist wieder mit von der Partie, nimmt jetzt sogar Einfluss auf die Boliden. Dafür fällt der Rest magerer aus.
Zurück in der Nacht, wirkt die Grafik auf Dauer trist und aufgesetzt. Die Wagenmodelle sind aber wie immer gut gelungen.	**Grafik**	Qualm und Automodelle überzeugen auf ganzer Linie, die Strecken sind aber eintönig und langweilen.

NEED FOR SPEED CARBON

NEED FOR SPEED PRO STREET

se Ihrer Kontrahenten schnüffeln, statt einen guten Platz zu belegen. Das Problem ist, dass **Pro Street** zu stark damit geizt, neue und schnelle Wagen freizuschalten, um Sie zu motivieren, Ihren Boliden zu tunen.

Um Frust vorzubeugen, erlaubt es **Pro Street** jedoch, dass Sie jederzeit den Schwierigkeitsgrad ändern. Das katapultiert Sie kurzfristig wieder an die Spitze des Fahrerfeldes, fördert aber den Spielspaß nicht. Denn die Härte der Rennen ist gleichzeitig an die Zahl der Fahrhilfen gekoppelt. Begeben sich Anfänger auf die Kurse, beschränkt sich der Rennablauf auf das Gasgeben und Lenken. Bremsassistenten und andere Helferlein erledigen den Rest. Zudem sind die computergesteuerten Fahrer derart schlecht, dass routinierte Spieler nach einer Runde mehr als eine halbe Minute Vorsprung herausholen. Das krasse Gegenteil zeigt der Modus King, die höchste Schwierigkeitsstufe. Hier gibt es keine Bremshilfe oder andere Spielereien, zudem agiert die KI äußerst aggressiv. Die späteren Rennen sind so schwer, dass selbst erfahrene Spieler sich hin und wieder fast die Zähne ausbeißen. Man merkt **Pro Street** an, dass die Entwickler versucht haben, den Schwierigkeitsgrad fairer zu gestalten. Ihre Rivalen begehen durchaus den einen oder anderen Fahrfehler und verwandeln gar ihren Flitzer in einen Haufen Schrott. Ausgewogen ist der Härtegrad aber dennoch nicht.

So sehr sich der grundlegende Spielverlauf auch von **Carbon** und den anderen Vorgängern seit **Underground** unterscheidet, es finden sich etliche bekannte Rennmodi wieder (siehe Kasten Seite 113) – teilweise erweitert beziehungsweise überarbeitet. Beispiel: Der Drag-Modus, bei dem es darauf ankommt, die Viertel- oder halbe Meile möglichst schnell hinter sich zu bringen, besteht nun aus zwei Teilen. Bevor es auf die Strecke geht, heizen Sie Ihre Reifen mit einem Burnout auf, um möglichst viel Grip aufzubauen. Danach geht es wie gewohnt auf




SPONSOREN | Bei diesem Event sind die Wagen vorgegeben. So hat jeder Fahrer dieselben Chancen auf den Sieg. Zudem übernehmen die Geldgeber die Reparaturkosten.



SHOWDOWN | Auf spezielle Events oder Showdowns stimmt Sie **Pro Street** mit Zwischensequenzen ein. Diese nutzen sich schnell ab, da sie immer den gleichen Inhalt haben. Nett anzusehen sind sie allemal.

PS-MONSTER MARKE EIGENBAU

Seit Need for Speed: Underground zählt das Tuning der Flitzer zum festen Bestandteil des Spielverlaufs. Pro Street bringt einige Neuerungen:



Die Tuning-Funktion Autosculpt hat Einfluss auf die Leistung der Boliden (siehe Bild), die optischen Modifikationen wirken sich nicht auf den Spielverlauf aus. Dabei fällt die Bedienung des Tunings unkomfortabel aus. Um Ihrer Karre etwa ein Vinyl zu verpassen, klicken Sie alle verfügbaren durch, bis Sie ein passendes finden, statt alle auf einmal angezeigt zu bekommen. Die gleichzeitige Entwicklung der Konsolenversionen lässt sich nicht leugnen: Dank der Möglichkeit der einfachen Maus-Steuerung hätten die Menüs der PC-Version weitaus intuitiver ausfallen können.

den Parcours. Ein sinnvolles Minispiel, das der an sich einfachen Disziplin mehr Kick verleiht. Im Gegensatz dazu steht jedoch der Drift-Part, der sich im Vergleich zum Vorjahr nicht verändert hat. Noch immer brechen die Flitzer unrealistisch aus. Jede noch so kleine Lenkbewegung führt dazu, dass Ihr Kofferraum Sie überholt.

Das größte Problem, mit dem der Karriere-Teil von Pro Street zu kämpfen hat, ist die sich auf Dauer einschleichende Eintönigkeit der Rennwochenenden. Das Schema ist immer gleich: Sie wählen ein Event aus, gehen an den Start, gewinnen die Disziplinen und dominieren so die Veranstaltung, was wiederum neue freischaltet. Früher forderten Sie jederzeit andere Fahrer in der Stadt heraus, Sie hatten Flügelmänner an Ihrer Seite, die Sie strategisch während der Rennen einsetzten, oder machten sich auf die Suche nach neuen Tuning-Spezialisten. In Pro Street klicken Sie sich nur noch durch Menüs oder erstellen nach dem erfolgreich ab-



BEHÄBIG | Die Muscle Cars sind den leichteren Flitzern anfangs unterlegen. Routinierte Fahrer machen dies aber schnell wieder wett. Die Kolosse halten Schaden besser aus.

DIE SPIELMODI IM ÜBERBLICK

Need for Speed Pro Street bietet eine bunte Mischung aus bekannten Disziplinen und frischen Herausforderungen. Welche Spiemodi hinzukommen oder erneut auftauchen und was sie taugen, verraten wir Ihnen jetzt:



▲ WIEDER DABEI | Bevor es losgeht, heizen Sie in einem neuen Minispiel Ihre Reifen auf. Das ist der einzige Modus, der per Tastatur besser zu steuern ist als per Gamepad.



▲ SCHWAMMIG | Der Drift-Modus kämpft wieder mit dem Problem der schwammigen Steuerung. Sobald Sie in die Kurve gehen, bricht das Heck aus, egal welches Auto Sie fahren – unrealistisch.



▲ OBLIGATORISCH | Die Standardrennen plus ein neuer Event: Sector Shootout, in dem Sie Punkte zwischen Checkpoints sammeln. Beides erweist sich als harte Nuss aufgrund der aggressiven KI.



▲ RASANT | Speed Challenge und Top Speed Run verlangen von Ihnen, dass Sie mit maximaler Geschwindigkeit über die Strecken brausen. Mit Tastatur schwer steuerbar und so unnötig anspruchsvoll.



UNGLEICHER KAMPF | Greifen Sie zum falschen Wagen, sorgt das mitunter lange Zeit für Frust. Ohne nötiges Kleingeld und Tuning rasen Ihre Gegner davon. Es hilft nur, den Schwierigkeitsgrad anzupassen.



RISKANT | **Pro Street** zeigt Ihnen bei Kurven immer eine Ideallinie, deren Farbe andeutet, ob Ihre Geschwindigkeit passt. Zur Not hilft ein anderes Auto, damit Sie auf der Strecke bleiben.

solvierten Karriere-Modus eigene Rennwochenenden.

Auch am Tuning wurde gefeilt. Die Autosculpt-Funktion, mit der Sie Teile wie Spoiler oder Lufteinlässe nach Ihren Wünschen verändern, hat nun endlich Auswirkungen auf die Karren und deren Fahrverhalten und lädt dadurch ein, an den Einstellungen herumzuspielen. Die optischen Veränderungen sind dagegen ohne Nutzen. Es kommt nun nur noch darauf an, aus Ihrem PS-Protz so viel Leistung wie möglich herauszuholen. Das Aussehen der Flitzer nimmt keinen Einfluss auf Ihren Erfolg. Da sich die Menüs, in denen Sie Ihren Wagen pimpen, zudem noch umständlich bedienen lassen, rücken schnell nur die technischen Aspekte wie Motor, Getriebe, Reifen oder Aufhängung in den Vordergrund. Der Rest fällt so unter die Werkbank. Dabei setzt **Pro Street** auf ausgezeichnete Wagenmodelle. Dank Lizenz stehen Boliden wie Mazda RX-8, Audi S3, Golf GTI, aber auch Kultkarossen wie der Ford Mustang in der Garage. Das endlich wieder ins Spiel integrierte Schadensmodell zerlegt diese auf der Piste (siehe Kasten unten).

> Das größte Problem ist die sich auf Dauer einschleichende Eintönigkeit.

Die Strecken dagegen sind weniger gelungen. Obwohl vier Länder zur Wahl stehen, in denen die Rennen stattfinden, gleichen sich die Kurse. Markante Merkmale, an denen man sofort erkennt, dass man durch Japan oder Deutschland rast, gibt es nicht – abgesehen von der unterschiedlichen Beschilderung. Stattdessen sind die Streckenränder mit Objekten vollgestopft, wirken überladen und unrealistisch. Dabei hätte die Grafik-Engine mehr Details und Abwechslung zugelassen. Vor allem der Qualm, der bei Burnouts und beim Start aufsteigt, ist realitätsnah gelungen. Er windet sich um die Reifen, raubt Ihnen die Sicht, sodass das Bild verschwimmt, und löst sich dann langsam wieder in nichts auf.

Die akustische Untermalung lässt nur wenig Raum für Kritik. Die Musik passt auf die Rennen, der Kommentator lockert das Geschehen mit flapsigen Sprüchen auf – er wiederholt sich aber. Genau wie der Spielverlauf von **Need for Speed Pro Street**. ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber



„Das Rad neu zu erfinden ist schwerer als erwartet.“

Meine Erwartungen waren hoch. Nach **Carbon** war es Zeit, dass etwas Neues kommt. Jedoch schafft es **Pro Street** nicht, die Reihe aus der Talfahrt zu reißen. Die guten Neuerungen, etwa die Abkehr von den abgenutzten illegalen Rennen, bieten abermals eine Angriffsfläche für Kritik. Warum soll ich mich über 20 Stunden mit einem Charakter, mit dem ich mich nicht indentifizieren kann, durch die immer gleichen Rennen mogeln? Eine gute Story und motivierende Belohnungen fehlen, um auf Dauer zu fesseln. So geht auch **Pro Street** auf der Zielgeraden wieder der Sprit aus ...

HAST DU ‘NEN SCHADEN?

In den Vorgängern stellten Sie mit Ihren PS-Schleudern an, was Sie wollten, ohne auch nur einen Kratzer im Lack davonzutragen. Das ändert sich in Pro Street:

EA Black Box hat das neue Schadensmodell immer so verkauft, dass es den Spielverlauf spannender gestaltet. Das ist aber nur die halbe Wahrheit. Zwar sieht es nett aus, wie die Flitzer verschrammen oder Teile verlieren, rennentscheidende Schäden treten aber selten auf. Selbst wenn Sie Ihre Karre völlig zu Schrott fahren, haben Sie die Möglichkeit, das Rennen neu zu starten. Zudem belasten die Reparaturkosten Ihren Geldbeutel nur geringfügig, sodass man getrost Gegner von der Strecke rammen kann.



▲ **FRONTAL-CRASH** | Selbst wenn Sie mit maximaler Geschwindigkeit gegen ein Hindernis prallen, macht dies Ihrem Wagen nur wenig aus.



▲ **HINÜBER** | Anders bei **Colin McRae: Dirt**: Hier verlieren die Rallye-Flitzer Räder und andere wichtige Teile. Das Rennen ist vorbei.



▲ **HECKKLAPPE ADE** | **Dirt** zerlegt die Boliden Stück für Stück in ihre Einzelteile. Egal ob Kotflügel, Räder, Karosserie, nichts ist sicher.



▲ **WIE TOTALSCHADEN?** | **Pro Street** verkündet Ihnen, dass Ihr Wagen unbrauchbar ist. Man sieht es ihm aber meist nicht an.



1 LAHM | Sie fangen mit einem langsamen Wagen an und quälen sich zuerst über die Strecken. Bis neue Flitzer freigeschaltet werden oder Sie das nötige Kleingeld dafür in der Kasse haben, vergehen schon ein paar Rennen.



2 NEUE KARRE | Nach einem gewonnenen gesponserten Rennen steht ein neuer Schlitten in der Garage. Dieser ist schon vorgetunt und hat jede Menge Leistung, sodass die nächsten Rennen kein Problem darstellen. Solche Belohnungen kommen immer wieder vor.



3 ANSPRUCHSVOLL | Zu Beginn steigert sich der Schwierigkeitsgrad allmählich, überfordert aber nicht. So macht es Spaß, sich harte Rennen mit der KI zu liefern, da diese clever vorgeht, gleichzeitig aber auch Fehler macht. Das ändert sich jedoch bald.



4 GEDEMÜTIGT | Um ein Rennwochenende endgültig abzuschließen, gilt es, dieses zu dominieren. Das gibt einen Geldsegen extra und Sie dürfen zwischen fünf Belohnungen auswählen, die Ihnen verdeckt präsentiert werden. Das Glück entscheidet über Geld oder Tuning-Teile.



5 UNGEWOHNT | Zum ersten Mal geht es zum Driften auf die Piste. Dieser Modus unterscheidet sich völlig von den anderen und macht eine Menge Spaß, da er eine schöne Abwechslung bietet. Die Steuerung ist jedoch nicht optimal gelungen.

MOTIVATIONSKURVE: NEED FOR SPEED PRO STREET

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

ALLES NEU | Schadensmodell, frisches Setting – **Pro Street** überzeugt zu Beginn mit seinen Neuerungen.

UNFAIR | Die künstliche Intelligenz gibt auf einmal unknackbare Zeiten im Drag-Modus vor.

EINTÖNIG | Die Rennen machen zwar Spaß, der Spielablauf ist aber immer gleich.

80 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

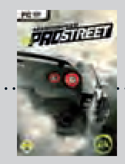


6 HARTE BROCKEN | Wieder haben wir das Problem, dass die Garage keinen Wagen hergibt, der genug Power hat, um zu siegen. Die Rennen gestalten sich plötzlich unerwartet schwer und man benötigt viel mehr Versuche, um auf dem Siegertreppchen zu landen.



7 FEHLKAUF | Endlich genug Kohle, um aufzurüsten. Doch die Boliden erweisen sich als Schuss in den Ofen. Nun macht es **Pro Street** einem schwer, wieder auf die Beine zu kommen, da man nur schleppend an genug Bares kommt. Für Anfänger besonders ärgerlich.

NEED FOR SPEED PRO STREET



Ca. € 50,-
22. November 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Black Box
Titel vom selben Entwickler: Need for Speed: Most Wanted | Need for Speed Carbon
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Wagen, echt aussehender Qualm und Staub, schön animiertes Publikum und Boxenluder, triste Strecken
Sound: Stimmige Musikuntermalung mit Hip-Hop- und Rock-Stücken, Sprecher kommentiert Rennen passend, Motoren-Sounds klingen teilweise nicht authentisch
Steuerung: Gute Gamepad- und Tastatur-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Racedays, Tuning-Vorlagentausch, Highscore-Listen
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3200+/P4 3 GHz, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6600, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Wie für Rennspiele üblich, kommt **Pro Street** gänzlich ohne Gewaltdarstellung aus. Ab und zu laufen leicht bekleidete Frauen durch das Bild und starten die Wettbewerbe. Nett anzusehen und keinesfalls bedenklich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00
Zum Test lag uns die englische Version vor. Sie wies keine Fehler auf. Hier und da gab es lediglich kleine Darstellungsprobleme. Der Horizont ruckelte zudem bei hohen Geschwindigkeiten, was aber kaum auffiel.

PRO UND CONTRA

- ✚ Autosculpt beeinflusst Wagen und Fahrverhalten
- ✚ Tuning-Vorlagen sind auf alle Flitzer anwendbar und per Internet austauschbar
- ✚ Detailreiche Automodelle
- ✚ Hübsche Grafik und Raucheffekte
- ▬ Eintönige Strecken
- ▬ Fahrhilfen und Schwierigkeitsgrad sind aneinander gekoppelt
- ▬ Fahrverhalten im Drift-Modus realitätsfremd
- ▬ Optische Änderungen ohne Nutzen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

SLI PC des Monats

Jeden Monat präsentieren wir in Zusammenarbeit mit NVIDIA den SLI PC des Monats. Diesmal haben wir eine portable Spielemaschine aus der Satellite-Serie von Toshiba mit NVIDIA-SLI-Technik im Test.

Diesen Monat präsentieren wir ein SLI-Notebook von Toshiba mit zwei NVIDIA-GeForce-8600M-GT-Grafikkarten. Das Satellite X200-21P besitzt neben diesem DX10-Doppelgespann auch einen Intel-Core-2-Duo-Prozessor T7700 mit einer Taktrate von 2,4 GHz. Insgesamt stehen zwei GByte Arbeitsspeicher zur Verfügung.

Ein Highlight des Satellite X200-21P ist der große 17-Zoll-Bildschirm mit „TruBrite"-Technologie. Diese Technik lässt nicht nur bei der nativen Auflösung von 1.680x1.050 ihre Muskeln spielen, sondern zeigt Bildschirminhalte mit höherer Farbintensität und stärkerem Kontrast an.

Aber auch in Sachen Sound-Wiedergabe hat man sich bei Toshiba Gedanken gemacht. So steht den beiden SLI-Zockergrafikkarten von NVIDIA ein Soundsystem von Harman Kardon mit zwei Hochtönern, zwei Mitteltönern und Subwoofer-Technologie zur Seite. Das Ergebnis ist ein bisher unerreichtes Sound-Erlebnis am Notebook. Die restliche Ausstattung ist ebenfalls sehr reichhaltig. So besitzt das Toshiba-Notebook einen Fingerprintreader auf der Oberseite und natürlich auch die aktuellste Wireless-Technologie. Das edle Alufinish der Tastatur und die integrierten Boxen unterstreichen nachhaltig die hochwertige Ausstattung des Geräts.



SLI in der Praxis

Dank der beiden Grafikkarten mit DX10-Fähigkeit von NVIDIA ist das Notebook voll spieletauglich. Im Testlabor haben wir aktuelle Titel wie **Crysis**, **Hellgate: London** und **Bioshock** ohne Probleme spielen können. Für den Spielebetrieb empfehlen wir allerdings den Einsatz des beiliegenden Netzteils. Sehr gut: Im Windows-Betrieb ist das Toshiba-Notebook mit 0,9 Sone angenehm leise. Selbst im 3D-Betrieb sind die Lüfter mit 2,2 Sone noch nicht störend laut. Ein Schmankerl für Multimedia-Freaks: Dank der Kombination aus HD-DVD-Laufwerk und der NVIDIA-PureVideo-HD-Technologie erleben Sie HD-Filme in atemberaubender Bildqualität.

Fazit: SLI-2-Go

Beim Satellite-Notebook von Toshiba kommt die SLI-Technik von NVIDIA voll zur Geltung, denn schließlich treffen hier umfangreiche Ausstattung und schickes Design von Toshiba auf kompromisslose mobile Spieleleistung vom Grafik-Spezialisten NVIDIA. Unterstrichen wird die Gesamtqualität durch die „TruBrite"-Technologie, die auf dem großen 17-Zoll-Display besonders gut zur Geltung kommt. ❏

Leistungsvergleich SLI

- Mit aktivierten Effekten ist das SLI-System deutlich schneller.
- Wir haben mit 4x AA und 8:1 AF gemessen (**Bioshock** ohne AA).
- Die Spiele wurden mit der ForceWare 156.16 getestet.

Legende: 1.280x800 (Wide) · Minimum-Fps

Bioshock DX10 (Startsequenz) (Bed. spielbar ab 10, Flüssig spielbar ab 30)

	1.280x800 (Wide)
2x GeForce 8600M GT	30
1x GeForce 8600M GT	20

F.E.A.R. (integrierter Benchmark) (Bed. spielbar ab 20, Flüssig spielbar ab 40)

	1.280x800 (Wide)
2x GeForce 8600M GT	67
1x GeForce 8600M GT	36

Settings: Windows Vista Home Premium, Core 2 Duo T7700, 2.048 MByte RAM



NVIDIA SLI

Weitere Infos zu SLI und dem PC des Monats finden Sie unter: www.nvidia.de/sli-pc-nov

TOSHIBA X200-21P (MIT NVIDIA-SLI-TECHNIK):

Prozessor: Intel Core 2 Duo T7700
Chipsatz: Intel PM965 Express
Speicher: 2x 1.024 (DDR2-667)
Grafikkarte: 2x NVIDIA GeForce 8600M GT mit SLI-Funktion
Festplatte: 2x Toshiba 200 GByte
Bildschirm: 17-Zoll-LCD (TruBrite)
Laufwerk: HD DVD m. DVD Supermulti
Software: Vista Home Premium
Garantie: 24 Monate Bring-in

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.



PARTNER | Der treue Watson erscheint stets an Holmes' Seite, bewegt sich aber nicht selbstständig durch die Levels.



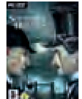
SINKING ISLAND

Mord im Paradies

Aus irgendeinem Grund wird Benoît Sokal oft als „Meister der Adventure-Spiele" bezeichnet. Warum, weiß kein Mensch. An seinen mittelmäßigen **Syberia**-Spielen kann es nicht liegen und an **Paradise** (Wertung: 59 in PC Games 10/06) erst recht nicht. Sokals jüngstes Projekt heißt **Sinking Island** – und reiht sich zwischen den Vorgängern ein.
Anders als **Paradise** entpuppt sich **Sinking Island** als handfester Krimi: Auf einer Insel – ja, die versinkt später tatsächlich! – untersucht Ermittler Jack Norm einen Mordfall, bei dem ein querschnittgelähmter Milliardär von der Klippe gestürzt wurde. Verdächtige gibt's genau zehn: Rachsüchtige Enkelkinder, ein stummes Strandmädchen, Freunde und Kollegen. Ziel des Spiels ist es, den Täter anhand gesammelter Beweise zu überführen. Dazu wandern geschossene Fotos, Fundstücke und Zeugenaussagen in ein übersichtliches Menü. Dort gleicht man stur die Ergebnisse ab – bis das Rätsel gelöst ist. Da knackige Knobelaufgaben äußerst rar gesät sind, rauchen zwar keine Köpfe, sehr wohl aber die Schuhsohlen: Immer wieder muss Jack von Bildschirm zu Bildschirm rennen, es gibt weder Abkürzungen noch eine Schnellreisefunktion per Doppelklick. Nicht lange, dann hat man sich sattgesehen an der fantastisch gerenderten Strandszenerie, in der sich Palmen wie wild im Sturm wiegen. Meistens ist man ohnehin in einem Turm unterwegs, der zwar einen schönen Art-déco-Stil besitzt, sich als Spielumgebung aber rapide abnutzt. Meist führt man dort Gespräche, die mit wenig Liebe übersetzt und vertont wurden – Dialogen und Charakteren fehlt es so an Glaubwürdigkeit. Wer mag, startet das mittelmäßige Adventure in einem optionalen Zeitdruck-Modus: Kommt man darin nicht schnell genug weiter, sieht man den Game-Over-Bildschirm. Selten haben wir von einer schlechteren Idee gehört. (fs) ❑

FAZIT Gute Krimi-Adventures gibt es genug – dieses hier säuft dagegen ab.

XIDER GAMES/DAEDALIC | 10.10.2007 |
USK: AB 12 JAHREN | CA. € 32,-



Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin

Nach dem durchwachsenen Vorgänger **Die Spur der Erwachten** hätte das vierte Sherlock-Holmes-Adventure reichlich Verbesserungen nötig. Getan hat sich jedoch nur wenig: Wieder steuern Sie abwechselnd Holmes und seinen plappernden Kumpel Watson durch einen stilecht geschriebenen, aber schlecht präsentierten Krimi im späten 19. Jahrhundert. Die Steuerung aus der Ego-Sicht ist komfortabel, dafür enttäuscht die detailarme 3D-Grafik auf ganzer Linie. Nicht nur Einsteiger werden zudem durch einige arg undurchsichtige Rätsel und Programmabstürze verschreckt. (fs) ❑

FAZIT Gute Sprecher, kluge Story – aber (rätsel)technisch zu unausgereift.

DEEP SILVER | 16.11.2007 |
USK: AB 6 JAHREN | CA. € 40,-



AGON

The Mysterious Codex

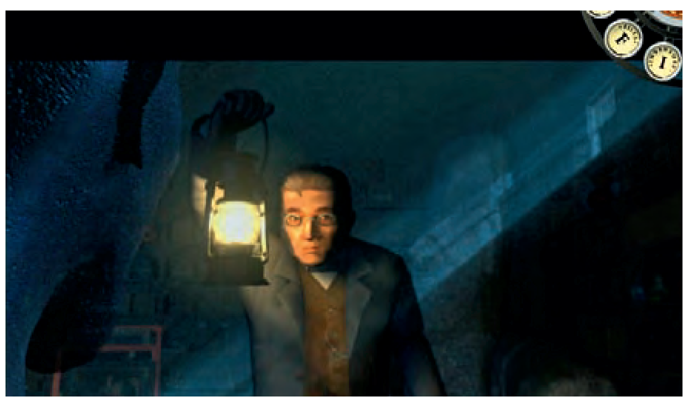
Ähnlich wie die **Myst**-Reihe ist auch **Agon** ein Point-&-Click-Adventure aus der Ego-Perspektive. Vorgerenderte Grafiken mit 360°-Rundumsicht und viel Sucharbeit erwarten diejenigen, die mit dem Begriff „Retro" etwas anzufangen wissen. Der Spieler schlüpft in die Haut eines Professors für Altertumsforschung – eine ungewöhnliche Spielfigur, die natürlich eine rätselhafte Sage zu entschlüsseln versucht und dabei kopfüber in ein nett ersonnenes Abenteuer stürzt. Die Steuerung ist etwas träge und manche der logischen Rätsel bergen Frustgefahr. Immerhin: Dank guter Synchronsprecher ist **Agon** trotz seiner technischen Staubschicht recht atmosphärisch. (fs) ❑

FAZIT Ordentliches Adventure mit kniffligen Rätseln und trister Optik.

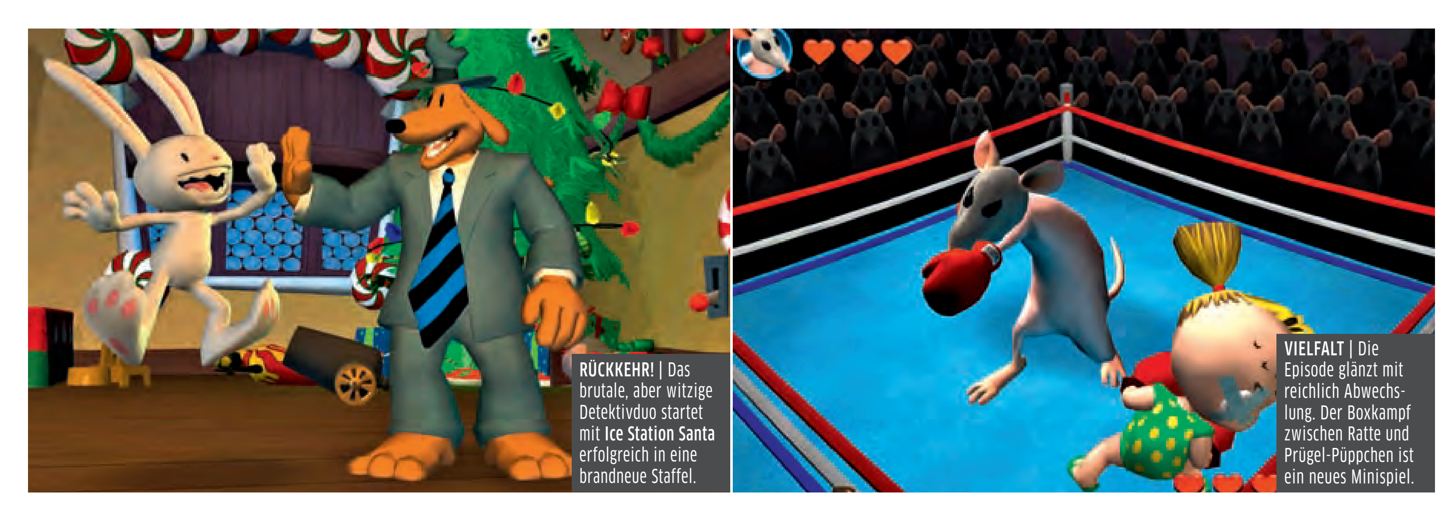
KALYPSO MEDIA | 24.10.2007 |
USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 35,-



STANDARD | Wie bei Sokal-Adventures üblich, ist die grafische Präsentation teils sehr gelungen. Dafür sparte man – wie bei **Paradise** – an glaubhaften Charakteren und guten Puzzles.

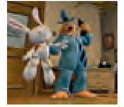


NEUGIERIG | In schlecht gerenderten Videos sieht man den uncharismatischen, aber netten Helden auch mal in Aktion. Sonst bekommt man die meiste Zeit nur leblose Standbilder zu Gesicht.



RÜCKKEHR! | Das brutale, aber witzige Detektivduo startet mit **Ice Station Santa** erfolgreich in eine brandneue Staffel.

VIELFALT | Die Episode glänzt mit reichlich Abwechslung. Der Boxkampf zwischen Ratte und Prügel-Püppchen ist ein neues Minispiel.



SAM & MAX

Ice Station Santa

Entwickler Telltale Games legt jetzt so richtig los: **Sam & Max: Season 2** bringt fünf freche Adventure-Häppchen voll von genialem Humor und liebenswerten Charakteren. **Ice Station Santa,** die erste Episode, pickt sich Weihnachten als Thema heraus – ein Segen für die Autoren bei Telltale, denn bislang war keine **Sam & Max**-Folge derart verrückt und abwechslungsreich! Das günstige Spiel unterhält Sie faire drei Stunden – ihren Inhalt wiederzugeben, erinnert an die Beschreibung wirrer LSD-Trips: Zunächst überlisten die Helden einen Kampfroboter mit philosophischen Fragen. Danach wandern sie an den Nordpol, absolvieren einige Zeitreisen und exorzieren nebenbei den schießwütigen (!) Santa Claus. Viele altbekannte Locations und Charaktere haben nur kurze Auftritte, dafür gibt es genug Neues zu entdecken. Neben einer Hilfe-Funktion rennt Sam nun komfortabel per Doppelklick durch die comichaften 3D-Umgebungen. Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig, dafür begeistern Soundtrack und die englischen Stimmen wie eh und je. Sie erhalten das Spiel über die Website www.telltalegames.com. (fs) ❑

FAZIT Mit Seitenhieben vollgepackter, saukomischer Start in die zweite Staffel.

TELLTALE GAMES/GAMETAP | 9.11.2007 | USK: NICHT GEPRÜFT | CA. € 7,-



Fury

Es stecken kluge Absichten in **Fury**. Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe im Fantasy-Setting mit dem Tempo eines Mehrspieler-Shooters und dem Reiz eines rollenspielartigen Charaktersystems vereint – das erinnert zurecht an **Guild Wars**. Auch in **Fury** fallen keine monatlichen Gebühren an, jedoch bietet es ein optionales Abonnement, das zusätzliche Features freischaltet. Doch auch mit denen ist das MMO keine Empfehlung: Die Kämpfe sind zu hektisch und das Klassensystem verwirrt Einsteiger mit massig Fenstern und Zahlen. Bei nur drei PvP-Modi fehlt es zudem an Abwechslung. (fs) ❑

FAZIT Ein bemühter, aber schlecht ausgeführter Angriff auf **Guild Wars**.

CODEMASTERS | 24.10.2007 | USK: AB 12 JAHREN | CA. € 40,-



NACHMACHER | Nicht nur Interface und Zaubereffekte erinnern an **Guild Wars**. Eine Story-Kampagne, richtige Quests und abwechslungsreiche PvP-Modi fehlen **Fury** allerdings.

ALARM FÜR COBRA 11

Crash Time

Kontrovers: Da lassen Sie wider alle Verkehrsregeln mit schnellen Autos die Sau auf Deutschlands Straßen raus, verursachen spektakuläre Crashs und Explosionen – und die Polizei greift nicht ein. Denn die sind Sie selbst! Wie beim RTL-Fernsehserien-Vorbild mimen Sie im Action-Rennspiel **Alarm für Cobra 11: Crash Time** die Autobahnpolizei und lösen diverse Kriminalfälle, unterteilt in rund 70 Aufgaben, stets garniert mit kleinen Storys und Dialogen. Untypisch für ein Lizenzspiel: Die Original-Schauspieler bekommen Sie dabei weder zu sehen noch zu hören, dafür fällt das Spiel als solches erstaunlich gut aus. Sie sitzen zwar immer im Wagen, haben aber teils Zeitlimits, verfolgen und/oder stoppen Verdächtige, klappern frei Schnauze Checkpoints ab oder beweisen Ihre Geschicklichkeit auf einer Teststrecke mit Sprungschanzen. Nach und nach schalten Sie 35 Pisten und einen umfangreichen Fuhrpark für den freien Modus frei, darunter Audi A6, BMW M5, Golf und Mini Cooper, aber auch Exotisches wie einen Spürpanzer. Ergo ist das Missionsdesign abwechslungsreich, manche Routen kann man allerdings nicht auf Anhieb schaffen. Ein Split-Screen-Modus sorgt für Spaß zu zweit. (as) ❑

FAZIT Überraschend guter, rasanter und abwechslungsreicher Spaß-Renner, nicht nur für Serienfans empfehlenswert.

SYNETIC | 2.11.2007 |
USK: AB 12 JAHREN | CA. € 30,-



STOP, POLIZEI! | Raser halten wir mit allen erdenklichen Mitteln an. Heftige Rempler und Kollateralschäden unter den anderen Verkehrsteilnehmern zählen zum Tagesgeschäft. Launiger Unfug!

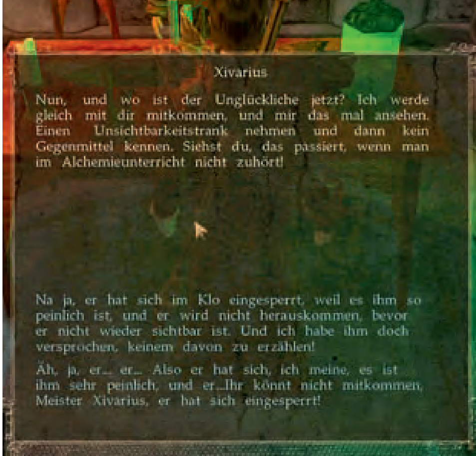


ZEITLUPE | Die Replay-Funktion zeigt Ihnen nochmals die Unfälle. Wie im Action-Kino üblich, fliegen Unfallwagen zuhauf in die Luft. Das Schadensmodell ist beachtenswert.



▲ **SANFTER SCHWIERIGKEITSGRAD** | In der Gruft unter der Zauberschule haust ein untoter König samt Gefolgschaft. Alle enden als Erfahrungspunkte für den Helden, wenn der Spieler imstande ist, Maus und Tastatur halbwegs präzise zu bedienen.

▶ **BLABLA** | Die Texte allein sind ausreichend schwachsinnig. Es bedarf nicht auch noch einer Sprachausgabe als Gipfel der Grausamkeit. Doch **Avencast** kennt in dieser Hinsicht keine Gnade. Gütigerweise macht alles andere Spaß.





AVENCAST

Rise of the Mage

Das Streben ist des Menschen wichtigste Beschäftigung. Action-Rollenspiele wie dieses zapfen daraus Reiz: In der namensgebenden Zauberschule soll sich der Spieler nützlich machen und vom Handtuch zum Held aufsteigen.

Die Aufträge schwanken zwischen ulkig (Bäume düngen) und klassisch (Gruftskelette beseitigen), zwischen einfallsreich (Imp einfangen) und banal (Hebel umlegen). Eingeleitet werden sie von Sprechern, nach denen **Avencast: Rise of the Mage** für 20 Euro zu haben sein müsste.

Es kostet doppelt so viel. Zu Recht, wenn man den durch und durch spielerfreundlichen Rest einbezieht: Gefechte laufen geschmeidig ab, die Kamera scrollt weich durch putzig unbeholfen ausgeschmückte 3D-Kulissen und die raschen Levelaufstiege halten zuverlässig bei Laune.

Damit enthält **Avencast**, schiebt man die lächerliche Sound-Präsentation beiseite, eine Menge Brauchbares. Wer empfänglich ist für **Diablo**, **Dungeon Siege**, **Sacred** und Konsorten, der entwickelt mit nicht unbeträchtlicher Wahrscheinlichkeit auch ein Fünkchen Sympathie hierfür.

Niedlichkeitsform deswegen, weil **Avencast** nur einen Bruchteil der Gegenstandsvielfalt besagter Konkurrenzprodukte bietet. Und weil die Verästelungen der Fertigkeitenbäume eher solide denn sorgsam ausbalanciert wirken.

Falls Sie übrigens auf der Suche nach einer Geschichte sein sollten, einer, deren Hauptfiguren zünden und sich um einen spannungsgeladenen Plot winden – dann versuchen Sie es besser mit einem Buch. Die Story um den werdenden Magier ist in guten Momenten nur blasses Abziehbild von **Harry Potter**, in schlechten schlicht langweilig. (tw) ❑

FAZIT Sound und Story sind unangenehm. Übrig bleibt genug, damit **Avencast** als passables Action-RPG durchgeht.

DTP | 16.11.2007 |
USK: AB 12 JAHREN | CA. € 40,-



Crazy Machines 2

Vor zwei Jahren stellte der verrückte Professor aus **Crazy Machines** Gehirnakrobaten bereits auf die Probe und war erfolgreich genug, dass nun ein Nachfolger erscheint. Kenner des ersten Teils finden sich in **Crazy Machines 2** schnell zurecht: Wie immer gilt es, Aufgaben à la „Befördere drei Fässer in einer bestimmten Reihenfolge an Punkt X" mit vorgegebenen Bauteilen zu lösen. Erfüllen Sie die Anforderungen, erhalten Sie Punkte und schreiten zum nächsten Experiment. Nebenziele bringen Zusatzpunkte. Das macht die Knobelei herausfordernder als den Vorgänger.

Für Neulinge im Labor haben die Entwickler eine umfangreiche Hilfe-Funktion eingebaut. Kommen Sie nicht weiter, fragen Sie Ihren Mentor um Rat, büßen jedoch Punkte ein. Haben Sie ein Online-Profil erstellt, können Sie direkt sehen, wie Sie sich im Vergleich zu anderen Experimentierfreudigen so machen.

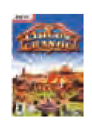
Alles in allem rackern Sie sich mit über 150 Teilen ab und durchleben 200 Labore, von denen manche allerdings nur mit bestehender Internetverbindung oder verbauter Ageia-PhysX-Hardware anwählbar sind. Ein lang anhaltender Knobelspaß für kalte Winterabende mit guter 3D-Grafik. (web) ❑

FAZIT Wie der Vorgänger ein grandioses Puzzlespiel, das einige Stunden beschäftigt, aber auch gut für zwischendurch geeignet ist.

PEPPER GAMES | 15.10.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 20,-



VERZWICKT | Experimente wie dieses zählen noch zur wenig herausfordernden Art: Die blaue Kugel (1) soll in die grün markierte Vertiefung (2). Bonuspunkte gibt es, wenn die Bowlingkugel (3) den Pin umstößt (4). Die vorgegebenen Teile helfen (5) dabei, das Rätsel zu lösen, sind aber nicht unbedingt alle nötig, um erfolgreich zu sein, was oft für Verwirrung sorgt.



Circus Grande

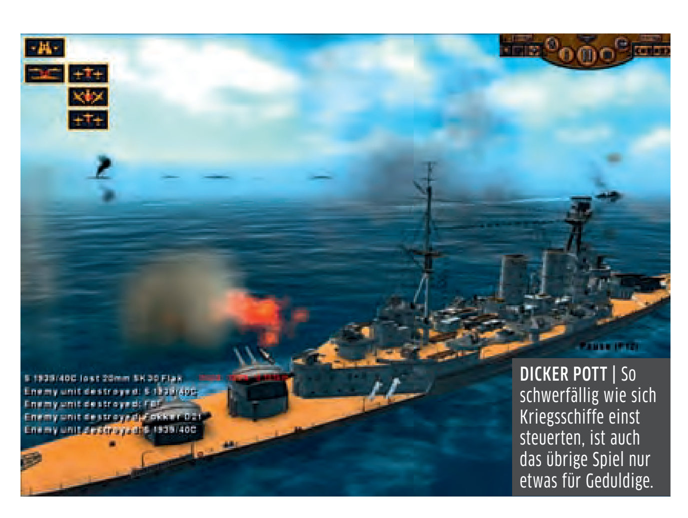
Endlich können Sie von sich sagen, dass Sie den größten Zirkus im Haus haben. Gemeint ist kein Familienstreit, vielmehr dreht es sich bei **Circus Grande** um eine knuffige und unterhaltsame, wenn auch technisch mittelprächtig präsentierte Zirkussimulation. Die Steuerung ist für die kleinsten Spieler nicht gerade leicht – da müssen eben Mama und Papa herhalten. Dafür hat man im Handumdrehen seine ersten Vorführungen mit Artisten und Tieren erstellt. Mit nett animierter Show-Präsentation erleben Sie dann, wie gut Ihre Künstler die gelernten Attraktionen vorführen. (sw) ❑

FAZIT Ein Spaß für Zirkusliebhaber, technisch nur ausreichend.

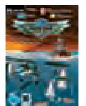
MORPHICON | 10.11.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 30,-



AKROBAT SCHÖÖÖN! | Die große Klasse eines Charlie Rivel erreichen die Clowns in **Circus Grande** zwar nicht, dennoch ist das Spiel prima für eine gemütliche Familienpartie geeignet.



DICKER POTT | So schwerfällig wie sich Kriegsschiffe einst steuerten, ist auch das übrige Spiel nur etwas für Geduldige.

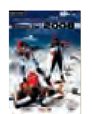


PACIFIC STORM
Allies

Wie beim Vorgänger gilt auch hier: Pacific Storm: Allies ist nichts für Einsteiger. Sie kontrollieren jedes Schräubchen: Bevor es überhaupt in eine Schlacht geht, kurbeln Sie erst mal die Rüstungsindustrie an und legen Truppenverbände fest. In Allies haben die Entwickler inhaltlich nachgelegt: Neue Fraktionen (Deutschland, Großbritannien, UdSSR und Niederlande), ein Diplomatiesystem, jede Menge neuer Flugzeuge und Schiffe sowie ein Trefferzonensystem bieten geduldigen Strategen frische Kost. (sw) ❑

FAZIT Nur für Hardcore-Strategen zu empfehlen, die viel Zeit investieren können und wollen.

FROGSTER INTERACTIVE | 31.10.2007 | USK: AB 16 JAHREN | CA. € 30,-



RTL
Biathlon 2008

Wissen Sie, wie viele Medaillen Magdalena Neuner bei der Biathlon WM 2007 im Februar in Antholz (Südtirol/Italien) gewann? Ja? Selbst dann dürfte Ihnen das Spiel von RTL kaum Spaß bereiten. Zwar können Wintersportbegeisterte bekannte Athleten auf 17 Pisten schicken, nur haben Sie kaum etwas zu tun. Es gilt lediglich, die richtige Balance aus Schnelligkeit und Kondition per Tastendruck zu halten und bei Abfahrten in die Hocke zu gehen. Etwas spannender, wenn auch zu einfach, gestalten sich die Schuss-Sequenzen, bei denen Sie das wackelnde Fadenkreuz per Luftanhalten stabilisieren. (bk) ❑

FAZIT Liebloses Sportspiel mit schwacher Technik und wenig Umfang. Greifen Sie lieber zu Winter Sports 2008.

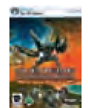
RTL SPORTS | 29.11.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 30,-



ENERGIESPRITZE | Magdalena Neuner ist erschöpft. Da hilft nur noch der Einsatz der Spezialfähigkeit „Fitness-Spezialist", um kurzzeitig Kraft zu tanken.



IGITT, SPINNEN! | Das Markenzeichen von Supreme Commander: Riesige Kampfeinheiten mit brutaler Feuerkraft.



SUPREME COMMANDER
Forged Alliance

Kein Spiel schafft es derzeit, gewaltigere Massenschlachten zu inszenieren als Supreme Commander, das Anfang dieses Jahres in den Handel kam. Darin inszenierte Entwickler Chris Taylor eine monumentale Schlacht zwischen den drei Fraktionen Cybran, Aeon und UEF. Obwohl voller guter Ideen, blieb das Spiel hinter den Erwartungen zurück. Supreme Commander war vielen Spielern zu langatmig, übertriebene Bauzeiten ließen schnell gespielte Partien gar nicht erst zu. Das jetzt erscheinende (eigenständig laufende) Add-on Forged Alliance soll da einiges richten. Die Entwickler betonen, dass sie viele Ideen und Wünsche der Fans berücksichtig haben, um das Spiel eingängiger zu machen.

So sind die Produktionszeiten vieler Einheiten drastisch gekürzt. Die Experimental-Einheiten etwa, die Sie in höheren Technologiestufen zusammenschrauben, entstehen jetzt deutlich schneller. Dazu versüßen 110 frische Einheiten die Gefechte.

Zudem erzählt Forged Alliance eine solide und spannende Geschichte rund um die Streithähne: Eine vierte Partei, die Seraphim, beginnt einen gnadenlosen Eroberungsfeldzug durch die Galaxie. An ihrer Seite steht „The Order", eine Gruppe Fanatiker, die die Seraphim für Götter halten. Um der Bedrohung Herr zu werden, schließen sich Cybran, Aeon und UEF zusammen. So kämpfen Sie in den ausufernden Schlachten meist neben einer ehemals verfeindeten Fraktion. Spannend!

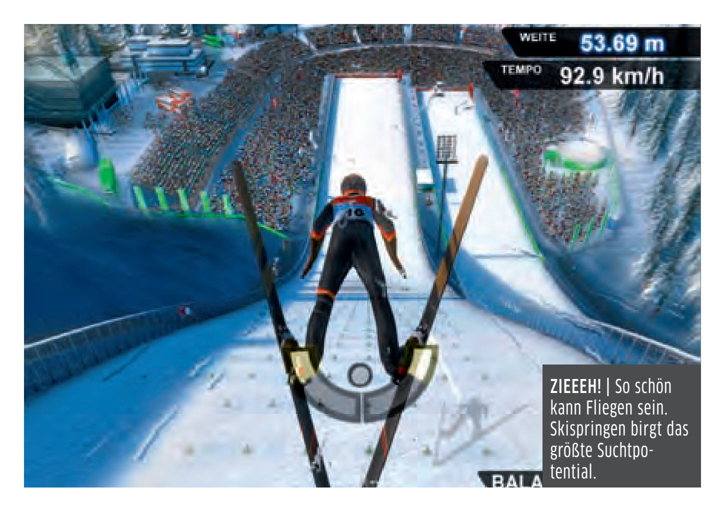
Die Geschichte erleben Sie in sechs Missionen, die jeweils zwischen einer und zwei Stunden dauern. Wie schon im Hauptspiel schaltet die Karte nach und nach weitere Bereiche frei, sodass Sie später auf riesigen Schlachtfeldern kämpfen. Wegen ausufernder Bauorgien und unübersichtlichen Massenschlachten ist das Add-on, wie schon das Hauptspiel, nur etwas für Strategie-Experten. (rh)

FAZIT Fans freuen sich über zahlreiche Verbesserungen und genießen die gigantischen Massenschlachten.

THQ | 23.11.2007 | USK: AB 12 JAHREN | CA. € 30,-

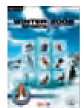


BRUDERKRIEG | Von Beginn an treten Sie gegen die abtrünnigen „The Order"-Leute an. Bis diese merken, welchem Irrglauben sie verfallen sind, tobt eine gnadenlose Schlacht.



ZIEEEH! | So schön kann Fliegen sein. Skispringen birgt das größte Suchtpotential.


SO NICHT | Unser Tester hat am falschen Ende gespart. Ohne erstellte Feuerwehr brennt hier gerade die halbe Stadt nieder.



RTL WINTER SPORTS 2008

The Ultimate Challenge

In **RTL Winter Sports 2008** starten Sie eine Profikarriere mit kniffligen Herausforderungen oder versuchen, Ihre Rekorde zu brechen. Dabei wählen Sie aus einem Repertoire von neun Sportarten. Die einfache Steuerung geht sofort ins Blut über. Grafisch setzt der Titel keine neuen Akzente. Arcade-Spielefans dürfen sich freuen: Der Spielumfang wurde um vier Sportarten (Curling, Skilanglauf u. a.) erweitert; Biathlon ist dafür entfallen. (ak) ❑

FAZIT Ordentliches Sportspiel mit niedrigem Langzeitunterhaltungswert.

RTL SPORTS | 29.11.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 40,-



CITY LIFE

Edition 2008

Entwickler Monte Cristo hat seine Städtesimulation **City Life** von 2006 in Neuauflage veröffentlicht. Darin finden Sie 23 frische Karten und über 60 neue Gebäude, etwa das Londoner Royal Opera House. Der fordernde Metropolenbau stellt Sie vor die Wahl, im freien Modus Ihre Traumstadt zu errichten oder lieber mit festgelegten Aufgaben zu starten. Unterschiedliche Bevölkerungsschichten sorgen für Herausforderung (rh) ❑

FAZIT Einsteiger erwartet ein dickes Aufbaupaket, für Kenner des Titel sind die Neuerungen aber zu mager.

DEEP SILVER | 16.11.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 20,-



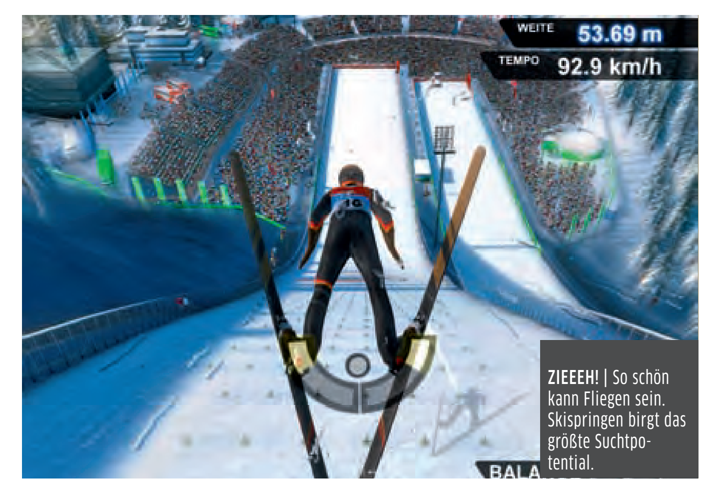
Die Legende von Beowulf

Als junger Held Beowulf kämpfen Sie sich durch das Spiel zum gleichnamigen Film. Das Abenteuer gestaltet sich eintönig: Die Kämpfe des Hack-'n'-Slay-Spiels erscheinen immer gleich, selbst unterschiedliche Bewaffnung und Kombinationen sorgen nicht für Abwechslung. Die Zwischengegner stellen für geübte Spieler keine Herausforderung dar, da der Akteur meist nur eine bestimmte Vorgehensweise mehrmals wiederholen muss, um zu siegen. Lediglich kleine Geschicklichkeitsübungen sorgen für Abwechslung, sind jedoch auf Dauer auch nicht anspruchsvoll. Da kommt es **Beowulf** zu Gute, dass die Spielzeit sehr kurz ausfällt. (web) ❑

FAZIT Auf Dauer eintöniges Action-Adventure mit passabler Grafik.

UBISOFT | 8.11.2007 | USK: KEINE JUGENDFREIGABE | CA. € 50,-


ÖDE | Die Kämpfe langweilen schnell, da sie immer gleich ablaufen: Wild auf die Maustasten hauen oder eine Kombo auslösen – mehr ist nicht nötig.



ZIEEEH! | So schön kann Fliegen sein. Skispringen birgt das größte Suchtpotential.



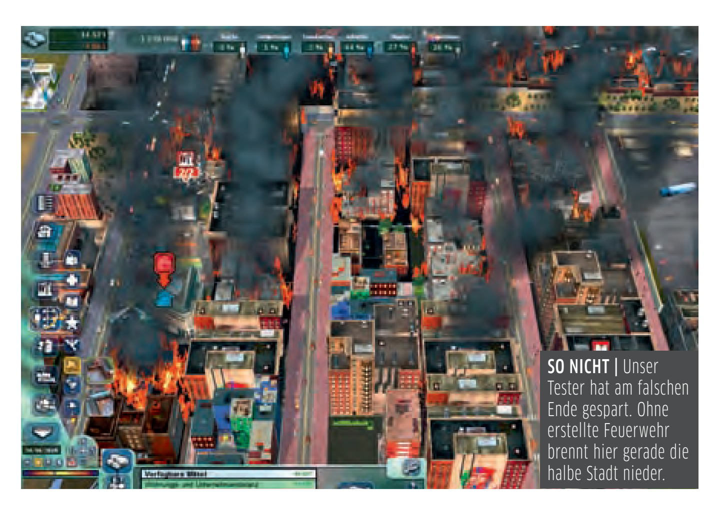
RTL WINTER SPORTS 2008

The Ultimate Challenge

In **RTL Winter Sports 2008** starten Sie eine Profikarriere mit kniffligen Herausforderungen oder versuchen, Ihre Rekorde zu unterbieten. Dabei wählen Sie aus einem Repertoire von neun Sportarten. Die einfache Steuerung geht sofort ins Blut über. Grafisch setzt der Titel keine neuen Akzente. Arcade-Spielefans dürfen sich freuen: Der Spielumfang wurde um vier Sportarten (Curling, Skilanglauf u. a.) erweitert; Biathlon ist dafür entfallen. (ak) ❑

FAZIT Ordentliches Sportspiel mit niedrigem Langzeitunterhaltungswert.

RTL SPORTS | 29.11.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 40,-


SO NICHT | Unser Tester hat am falschen Ende gespart. Ohne erstellte Feuerwehr brennt hier gerade die halbe Stadt nieder.



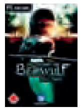
CITY LIFE

Edition 2008

Entwickler Monte Cristo hat seine Städtesimulation **City Life** von 2006 in Neuauflage veröffentlicht. Darin finden Sie 23 frische Karten und über 60 neue Gebäude, etwa das Londoner Royal Opera House. Der fordernde Metropolenbau stellt Sie vor die Wahl, im freien Modus Ihre Traumstadt zu errichten oder lieber mit festgelegten Aufgaben zu starten. Unterschiedliche Bevölkerungsschichten sorgen für Herausforderung (rh) ❑

FAZIT Einsteiger erwartet ein dickes Aufbaupaket, für Kenner des Titel sind die Neuerungen aber zu mager.

DEEP SILVER | 16.11.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 20,-

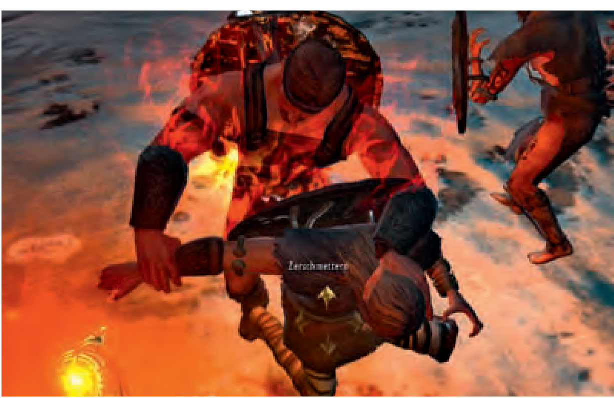


Die Legende von Beowulf

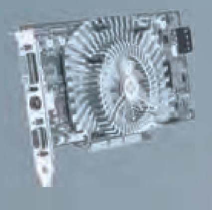
Als junger Held Beowulf kämpfen Sie sich durch das Spiel zum gleichnamigen Film. Das Abenteuer gestaltet sich eintönig: Die Kämpfe des Hack-'n'-Slay-Spiels erscheinen immer gleich, selbst unterschiedliche Bewaffnung und Kombinationen sorgen nicht für Abwechslung. Die Zwischengegner stellen für geübte Spieler keine Herausforderung dar, da der Akteur meist nur eine bestimmte Vorgehensweise mehrmals wiederholen muss, um zu siegen. Lediglich kleine Geschicklichkeitsübungen sorgen für Abwechslung, sind jedoch auf Dauer auch nicht anspruchsvoll. Da kommt es **Beowulf** zu Gute, dass die Spielzeit sehr kurz ausfällt. (web) ❑

FAZIT Auf Dauer eintöniges Action-Adventure mit passabler Grafik.

UBISOFT | 8.11.2007 | USK: KEINE JUGENDFREIGABE | CA. € 50,-


ÖDE | Die Kämpfe langweilen schnell, da sie immer gleich ablaufen: Wild auf die Maustasten hauen oder eine Kombo auslösen – mehr ist nicht nötig.







ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2V-MX SE	µATX, S, V, L, sA	AM2 / K8T890	D2	44,-
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	52,-
M2A-VM/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	62,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	74,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	84,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	99,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	139,-
M2N-VM/DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	64,-
A8V-VM SE	µATX, S, V, L, sA	939 / K8M890	D+	42,-
K8V-X SE	S, L, sA	754 / K8T800	D	32,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i SLI	D2	99,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	159,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	84,-
P5KPL-E	S, V, GL, sA	775 / G31	D2	84,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	99,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	134,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	144,-
P5E3	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	204,-
P5E WS PRO	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	244,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	249,-
Maximus Extreme	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	274,-
P5E3 Deluxe/WiFi-AP	S, WL, F, sA	775 / X38	D3	289,-

Sockel AM2 Prozessor

AMD Phenom™ X4 9500

- „Agena" 65 nm
- 4x 2.200 MHz Kerntakt
- 4x 512 KB Level 2 Cache
- 2.000 MT/s Hyper Transport
- inkl. CPU-Kühler





229,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	49,-
M61P-S3	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	64,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	67,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2 / 790X	D2	164,-
MA790FX-DQ6	S, GL, F, sA	AM2 / 790FX	D2	234,-
G73UM-S2H	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	84,-
G73PVM-S2H	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	69,-
G31MX-S2	µATX, S, V, GL	775 / G31	D2	67,-
G33M-DS2R	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	94,-
P35-DS3L	S, GL	775 / P35	D2	89,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
P35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	104,-
P35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-
P35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	147,-
X38-DS5	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	194,-
X38-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	224,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2SV	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	44,-
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2+	57,-
AN-M2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	57,-
Fatal1ty F-I90HD	µATX, S, V, GL, sA	775 / RX1250	D2	89,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	94,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	164,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	79,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	99,-
IP35 Pro	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	144,-
IX38-QuadGT	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	199,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2	47,-
ALiveNF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	44,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	57,-
ALiveNF7G-HDready	µATX, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	54,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	42,-
ConRoe1333-D667	µATX, S, V, L	775 / 945GC	D2	42,-
ConRoe1333-DVI/H	S, V, GL	775 / 945G	D2	57,-
ConRoe1333-GLAN	S, GL	775 / 945GC	D2	49,-
4Core1333-Viiv	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	87,-

FOXCONN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A690GM2MA	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	52,-
P35A	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
P35A-S	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	104,-
Mars	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	194,-
X38A	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	219,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	99,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P35 Neo-F	S, GL	775 / P35	D2	94,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	149,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN8400GS/HTP	PCIe	256-D2 / 8400GS	46,-
EN8600GT Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8600GT	99,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	89,-
EN8800ULTRA/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	579,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	84,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8500GT-TDH	PCIe	256-D2 / 8500GT	64,-
PX8800GTX-TDH	PCIe	768-G3 / 8800GTX	429,-
PX8800 Ultra Leviathan	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	599,-

MSI		MB / Chip	€
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	111,-
NX8800GT-T2D E-OC	PCIe	512-G3 / 8800GT	259,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SF-PX86GT256U2-HP	PCIe	256-D2 / 8600GT	84,-
SP-PX86GDH	PCIe	256-G3 / 8600GT	89,-
PX88GT512D3-HP	PCIe	512-G3 / 8800GT	239,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7300GT	PCIe	256-D2 / 7300GT	44,-
8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	111,-
GF8800GT	PCIe	512-G3 / 8800GT	239,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550	44,-
EAH2600XT/HTDI	PCIe	256-G3 / HD2600XT	99,-
EAH3850/G/HTDI	PCIe	256-G3 / HD3850	169,-

MSI		MB / Chip	€
RX2400PRO-TD EH	PCIe	256-D2 / HD2400PRO	44,-
RX2600PRO-T2D EZ	PCIe	256-D2 / HD2600PRO	79,-
RX2600XT-T2D EZ	PCIe	512-G3 / HD2600XT	119,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
HD2600PRO	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	84,-
HD2600XT	PCIe	256-G3 / HD2600XT	99,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	84,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO	159,-

CLUB 3D		MB / Chip	€
CGAX-XT266ZDD	PCIe	256-G3 / HD2600XT	94,-
CGA-P246	AGP	256-D2 / HD2400PRO	59,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
HD2400PRO Sonic	PCIe	256-D2 / HD2400PRO	39,-
HD2600PRO Super	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	69,-
HD2600XT Super	PCIe	512-G3 / HD2600XT	111,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	79,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	U-133	160	8 / 8 / 7.200	42,-
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	69,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3320620A	U-100	320	11 / 16 / 7.200	74,-
ST3500630A	U-100	500	11 / 16 / 7.200	99,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD3200AAJB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	69,-
WD5000AAJB	U-100	500	9 / 8 / 7.200	99,-

DVD±RW Brenner

SONY NEC OPTIARC AD-7200S

- Schreibgeschwindigkeit: 20x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD±R DL, 48x CD-R, 32x CD-RW
- Lesegeschwindigkeit: 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD
- Schwarz
- S-ATA



34,90

Optiarc

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	37,-
HDS721616	SATA2	160	8 / 8 / 7.200	44,-
HDT725025	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	59,-
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	74,-
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	159,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	249,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM340211AS	SATA2	40	8 / 2 / 7.200	31,-
STM3250310AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	59,-
STM3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	94,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	44,-
HD200HJ	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	49,-
HD250HJ	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	57,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	64,-
HD400LJ	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	74,-
HD403LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	74,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	85,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380215AS	SATA2	80	11 / 2 / 7.200	39,-
ST3320620AS	SATA2	320	11 / 16 / 7.200	74,-
ST3500630AS	SATA2	500	11 / 16 / 7.200	104,-
ST3750640AS	SATA2	750	11 / 16 / 7.200	179,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	209,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	259,-
ST31000340NS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	289,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	119,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	169,-
WD1500AH	SATA	150	5 / 16 / 10.000	179,-
WD3200YS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	74,-
WD4000AAKS	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	79,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	89,-
WD5000ABYS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	111,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	164,-
WD7500AYYS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	194,-
WD10EACS	SATA2	1.000	9 / 16 / 7.200	254,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6320	Conroe	1,86	2x 2.048		164,-
E6420	Conroe	2,13	2x 2.048		179,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	204,-	207,-
E6750	Conroe	2,66	2x 2.048	159,-	164,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	234,-	239,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	839,-	854,-

Core™ 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096	227,-	239,-
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		479,-
QX6850	Kentsfield	3,0	2x 4.096	884,-	889,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144	939,-	

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2300	Brisbane EE	1,9	2x 512	59,-	74,-
BE-2350	Brisbane EE	2,1	2x 512	64,-	77,-
BE-2400	Brisbane EE	2,3	2x 512	79,-	89,-
4000+	Brisbane	2,1	2x 512	57,-	59,-
4200+	Brisbane DO	2,2	2x 512	64,-	69,-
4400+	Brisbane	2,3	2x 512	67,-	74,-
4400+	Brisbane DO	2,3	2x 512	74,-	79,-
4800+	Brisbane	2,5	2x 512	79,-	84,-
4800+	Brisbane DO	2,5	2x 512	79,-	94,-
5600+	Windsor	2,8	2x 1.024	119,-	124,-
6000+	Windsor EE	3,0	2x 1.024	139,-	
6400+	Windsor	3,2	2x 1.024	179,-	

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	27,-	20,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5		29,50
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	46,-	64,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	32,-	28,50
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	34,-	31,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	58,-	56,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	60,-	
DDR2 Black Dragon	4,0 GB	800 / 5-5-5		129,-
DDR2 Black Dragon	4,0 GB	800 / 4-4-4		134,-

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5	21,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5		22,50
DDR2	2,0 GB	667 / 5	46,-	
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	54,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	46,-	49,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	96,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	56,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	64,-	
DDR2 XTC Titanium	4,0 GB	800 / 4-4-4	194,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW-2012SA	20x / 8x	34,-	
ASUS DRW-1814BLT	18x / 8x		38,90
ASUS DRW-2014L1T*	20x / 8x		39,-
LG GSA-H66N	18x / 10x	39,90	
LITEON DH-20A1S*	20x / 8x	35,90	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
SAMSUNG SH-S203B*	20x / 16x	34,90	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		64,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		119,-

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW2012P	20x / 8x	34,-	
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x	37,40	38,40
LG GSA-H55L*	20x / 10x	42,90	49,-
LITEON LH-20A3H*	20x / 8x	37,90	
SAMSUNG SH-S202N*	20x / 12x	39,90	44,90
PLEXTOR PX-800A*	18x / 8x	61,-	64,-

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	449,-	
PLEXTOR PX-B900A	2x / 2x		679,-

* in verschiedenen Farben erhältlich





Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



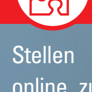
Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	19,90
WL-167G	54	USB2.0-Stick	18,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick v1.1	125	USB2.0-Stick	34,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	154,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	32,-
DI-524	54	Router	37,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	69,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	24,-
WUSB54GC	54	USB2.0	24,-
WRT54G-D2	54	Router	47,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG511	54	PC-Card	26,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	44,-
WG602	54	Access Point	52,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	74,-
WPN824 RangeMax	108	Router	76,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	54,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	164,-
FRITZ!Box 2170	DSL	RJ-45	84,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	9,90
MicroLink 56K Whitebox	analog	PCI	17,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	39,-
MicroLink 56K i	analog	seriell	169,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
X-Plorer	Stahl, grün	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	79,-
X-Cruiser	Stahl, blau	Midi	2	6 / 4	79,-

ASUS	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
TA-881	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	24,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	24,-

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	52,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	66,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-

CHIEFTEC	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
BH-01B-B-B	Stahl, bl	Midi	--	7 / 3	64,-
LBX-02B-B-B	Stahl, bl	Big	--	8 / 4	69,-
Giga GX-01B	Stahl, bl	Big	2	6 / 4	84,-

ENERMAX	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
ECA3052 Chakra	Stahl, bl/si	Midi	2	5 / 5	79,-
ECA5001 Chakra	Stahl, bl	Big	2	8 / 5	129,-
Blue Viper	Stahl, bl	Big	2	8 / 4	139,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A05A	Alu, si	Midi	--	4 / 2	99,-
PC-A12	Alu, bl	Midi	2	5 / 4	134,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	139,-

SILVERSTONE	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
LC17	Alu, bl	HTPC	2	6 / 2	94,-
SG01-Evolution	Alu, bl	HTPC	2	2 / 2	114,-
GD01MX	Stahl, si	HTPC	2	7 / 2	179,-
TJ05T	Stahl, bl	Big	2	10 / 4	129,-

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
HD160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	259,-
HD135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT 7" Display	Alu, bl	HTPC	2	1 / 7	539,-
FC-ZE1 Fatal1ty	Alu, bl	Midi	3	4 / 4	329,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
CHIEFTEC CFT-560A-12C	560 W	ATX2	109,-
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
COOLER MASTER iGreen Power	430 W	ATX2	55,-
COOLER MASTER iGreen Power	600 W	ATX2	88,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX GALAXY	1.000 W	ATX2	319,-
HIPER HPU-4M580	580 W	ATX2	74,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	49,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	109,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	89,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	111,-

500 Watt Netzteil

OCZ StealthXStream

- 500 Watt Kapazität (152 Watt combined)
- Effizienz: 83 %
- Anschlüsse: 6x 5,25", 2x 3,5", 6x S-ATA und 2x PCIe
- Überspannungs- und Überlastschutz
- 120 mm Lüfter (temperaturgeregelt)
- EPS, ATX12V 2.2, ATX 2.03 und ATX



69,-

OCZ Technology

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald F701	Sempron64 3200+	512 MB	160 GB	DVD-ROM	onBoard	279,-
Ruby J701	Athlon64 X2 4400+	1024 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	479,-
Gold J701	Core 2 Duo E6750	2048 MB	320 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	829,-

COMMODORE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Gaming Launch PC	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.319,-

Notebooks

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Q45-Aura-T7250 Dalia	Core 2 Duo T7250	12,1	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	999,-
Q45-Aura-T7250 Devesh	Core 2 Duo T7250	12,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
Q70-Aura-T7300 Devon	Core 2 Duo T7300	13,3	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.499,-
X22-Aura-T7300 Choi	Core 2 Duo T7300	14,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.699,-
X65-Pro T7500 Bekumar	Core 2 Duo T7500	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Professional	1.539,-
X65-Pro T7500 Bekumar II	Core 2 Duo T7500	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Professional	1.599,-

TFT-MONITORE

BENQ	ms	Zoll	Merkmale	€
FP93GS	si 5	19,0	DVI-D	209,-
FP93GX+	si 2	19,0	DVI-D	229,-
FP222WH	si 5	22,0	DVI-D/HDMI	279,-
G2400W	si 5	24,0	HDMI/DVI-D	459,-

CREATIVE Audio Bundle

Xtreme Gamer Fatal1ty

Fatal1ty Gaming Headset:

- Frequenzbereich: 50 Hz - 20 kHz
- abnehmbares Noise Cancelling Mikrofon

X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty Pro Series:

- X-Fi Xtreme FidelityChip • 64 MB X-RAM
- EAX 1/2, EAX HD 4 und EAX Advanced HD 5
- Mic-In, Line-Out, FlexiJack



129,-

CREATIVE

ASUS	ms	Zoll	Merkmale	€
MM17DE-B	bl 8	17,0		184,-
VW193D	bl 5	19,0		189,-
VB191T	bl 5	19,0	DVI-D/Sound	219,-
VW192S	bl 5	19,0	Sound	194,-
LS201	bl 5	20,0	DVI-D	333,-
VW222S	bl 2	22,0	Sound	234,-

BELINEA	ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr 8	17,0		169,-
o.d 1.1_19"Wide	wi 5	19,0	Sound	189,-
1930 S1	si 8	19,0	DVI-D/Sound	189,-
o.d 2.1_22"Wide	wi 5	22,0	DVI-D/Sound	259,-

EIZO	ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SE	gr o. bl 16	19,0	DVI-D/Sound	399,-
S2431WH	gr o. bl 16	24,0	DVI-D/Sound	899,-

IIYAMA	ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S	si o. bl 2	19,0	DVI-D/Sound	219,-
E2001WSV-B1	bl 5	20,0	Sound	199,-
E2201W-B1	bl 2	22,0	DVI-D	299,-

SAMSUNG	ms	Zoll	Merkmale	€
931BW	bl 2	19,0	DVI-D	219,-
206BW	bl 2	20,0	DVI-D	239,-
2232BW	bl 2	22,0	DVI-D	299,-

HANNSG	ms	Zoll	Merkmale	€
HC194DP	si 8	19,0	DVI-I/Sound	169,-
HW191DP	si 5	19,0	DVI-D/Sound	189,-
HI221DP	bl 5	22,0	DVI-D/Sound	229,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH G15 Keyboard refresh	USB	74,-
LOGITECH MX Air	USB	109,-
MS Comfort Curve Keyboard 2000	USB	19,-
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	49,-
MS Natural Ergonomic Desktop 7000	USB	94,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	124,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	39,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB	44,-
G5 Laser Mouse Refresh	USB	59,-
G9 Laser Mouse	USB	79,-

Diverse	Anschluss	€
MS Habu Gaming Mouse	USB	54,-
MS SideWinder Gaming Mouse	USB	59,-
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Soundblaster Surround 5.1	USB	49,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	54,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio OEM	PCI	32,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	77,-
CREATIVE X-Fi Plat. Fatal1ty Champion	PCI	169,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	33,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 370	Klinke	29,90
SENNHEISER PC 151	Klinke	52,90
SENNHEISER PC 161 Battlefield	Klinke	89,90
TERRATEC Headset Master 2	Klinke	15,90

GAMES

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
FIFA Football 07	15,90
Flight Simulator X	38,-
Flight Simulator X Deluxe	56,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon Classic Edition	18,-
NHL 07	16,90
Pro Evolution Soccer 6	33,90
Test Drive Unlimited	46,90

Strategie	€
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Supreme Commander	42,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Rollenspiel & Adventure	€
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Oblivion - Shivering Isles	26,-
Oblivion - Knights of the Nine Addon	21,-
Sam & Max Season One	27,90
Silverfall	39,-
Two Worlds	42,-
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	30,90

Action	€
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.










ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr



The Chosen

Chaos regiert im Europa des 19. Jahrhunderts. Böse Kräfte sind am Werk und verwüsten friedliche Städte. Klar, dass ein Held vonnöten ist. Im Action-Rollenspiel The Chosen sind es deren drei. Zur Auswahl stehen Jägerin, Mönch und Kämpfer. Genretypisch schnetzeln Sie sich sofort nach Spielbeginn durch allerlei Zombies und anderes böses Getier. Viel beachten müssen Sie dabei nicht, nur wild mit der Maus klicken. Es existieren Grundelemente wie Inventar, Heil- und Manatränke sowie Levelaufstiege, viel mehr steckt jedoch nicht hinter der Fassade von The Chosen. Besonders schmerzlich: Erlernbare Spezialfähigkeiten fehlen völlig. Zwar verteilen Sie beim Stufenanstieg Punkte in drei Kategorien, die gewählten Eigenschaften sind aber passiv. So bleiben nur dauerhaftes Klicken und gelegentlich einen Heiltrank zu schlürfen. Immerhin bekommen Sie nach kurzer Spielzeit zwei Begleiter an die Hand. Der Golem ist ein widerstandsfähiger Riese, der Gegner meterweit durch die Luft drischt. Der kleinere Neferkar verschießt mächtige Energieprojektile. Bemerkenswert ist, dass Sie nicht nur Schwerter und Bögen mit sich führen, sondern auch zu Gewehren und Pistolen greifen. (rh) ❑

FAZIT Müder Abklatsch bekannter Genregrößen mit drei Charakteren und Simpel-Story. Zum Gähnen!

CDV | 21.11.2007 |
USK: AB 16 JAHREN | CA. € 40,-





MEIN FREUND, DER GOLEM | Die Jägerin benutzt Schusswaffen wie Gewehre oder Bögen. Der Golem, links im Bild, ist ein mächtiger Nahkämpfer, der allen Klassen zur Verfügung steht.



DAS DORF | Zu Beginn des Spiels helfen Sie den Bewohnern eines heimgesuchten Dorfes. Hier wimmelt es von Zombies und genretypisch zerstörbaren Kisten und Fässern.

MIXED GENRES

Budget-Tests

mit der Originalwertung

ECHTZEIT-STRATEGIE

Age of Empires Collector's Edition

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/99

Die Kollektion umfasst die ersten beiden Teile der **Age of Empires**-Serie (samt Add-ons **Rise of Rome** und **The Conquerers** sowie Soundtrack) und vereint Langzeitspielspaß mit ungeschlagenem Gameplay, kommt aber altbacken daher. (ak)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.11.2007 | USK: AB 12 JAHREN **92**

ECHTZEIT-STRATEGIE

Dawn of War Anthology

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 12/06

Warhammer-Fans sind erfreut: Eine fesselnde Story mit dichter Atmosphäre, die kinderleichte Steuerung und eine gute Mischung aus Strategie und Action unterhalten gut. Zu den Kampagnen gesellt sich ein spannender Mehrspielermodus. (ak)

THQ | 26.10.2007 | USK: AB 16 JAHREN **85**

ACTION-ROLLENSPIEL



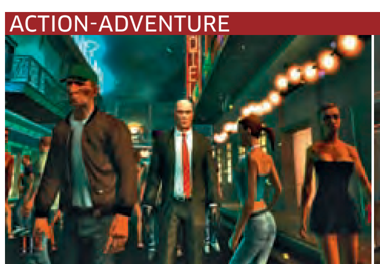
Titan Quest Gold

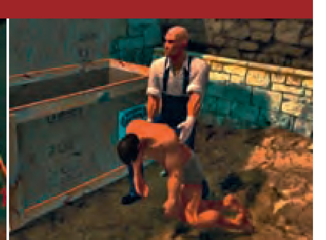
CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 04/07

Die Titanen sind los! Tolle Grafikeffekte, durchdachte Quests und abwechslungsreiche Kämpfe entschuldigen für die seichte Story rund um einen Helden, der mal wieder die Welt rettet. Die Gold-Edition beinhaltet auch das Add-on **Immortal Throne**. (bk)

THQ | 26.10.2007 | USK: AB 12 JAHREN **84**

ACTION-ADVENTURE





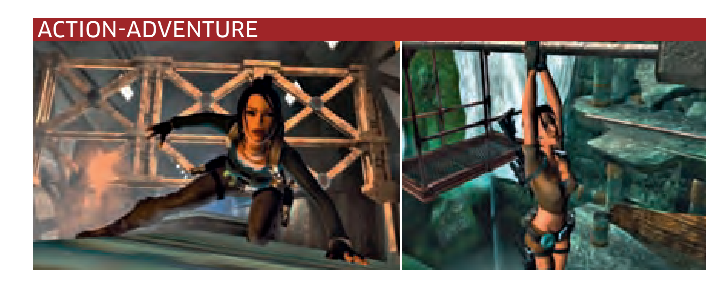
Hitman: Blood Money

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 07/06

Nummer 47 ist ein gerissener Auftragskiller, der für einen Scheck Operndiven, Mafiabosse oder FBI-Agenten mit taktischer Raffinesse ins Jenseits befördert. Die künstliche Intelligenz verdient ihren Namen zwar hier und da nicht, die spannenden Missionen fesseln aber dennoch. Aufrüstbare Waffen und jede Menge Equipment erstehen Sie mit dem verdienten Abschussgeld, was viel Raum für unterschiedliche Vorgehensweisen lässt. Die richtige Taktik und vorsichtiges Handeln sind zudem nötig, um die durchdachten und anspruchsvollen Levels zu lösen. (bk)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.11.2007 | USK: KEINE JUGENDFREIGABE **84**

ACTION-ADVENTURE



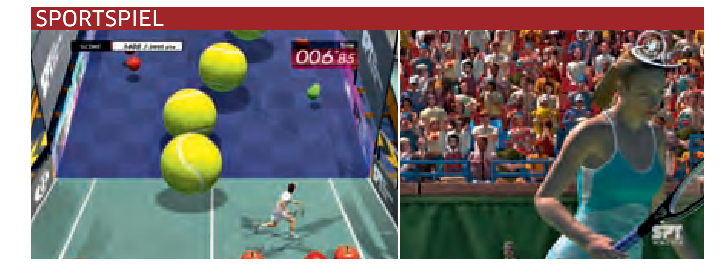
Tomb Raider Legend

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 05/06

Nach langer Pause bescherte **Legend** im Jahre 2006 Lara Croft ein Comeback: Eine tolle Mischung aus Geschicklichkeitseinlagen, Schießereien und Puzzles erinnert an frühere Teile der Reihe. Obwohl die Motorradsequenzen und die bis auf die Bossgegner wenig fordernden Kämpfe den Gesamteindruck trügen, gefiel der Titel sowohl der Presse als auch Lara-Fans. Ausrutscher wie das viel kritisierte **Angel of Darkness** waren vergessen. So machte die Hatz nach dem verschollenen Schwert Excalibur eine Menge Spaß. Bis zum neuen **Tomb Raider**-Teil, der 2008 erscheint, ein guter Zeitvertreib. (web)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.11.2007 | USK: AB 16 JAHREN **86**

SPORTSPIEL



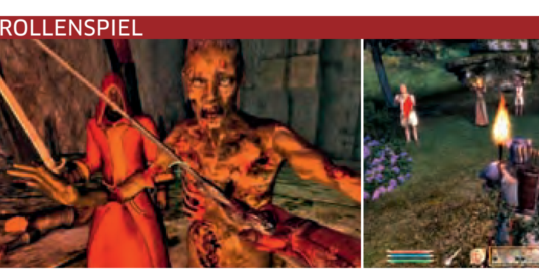
Virtua Tennis 3

CA. € 25,- | TEST IN AUSGABE 06/07

Als angehende Nummer 1 der Weltrangliste erstellen Sie einen individuellen Athleten und schwingen dann den Schläger in diversen ausgefeilten Trainingseinheiten. Sie haben im Spiel jederzeit die Wahl zwischen einer klassischen Tennisakademie und unzähligen gelungenen Mini-Games, bei denen Sie etwa mit einem Smash Kartonwände einreißen oder dem Gegner drei Winning-Returns um die Ohren hauen. In den Matches gegen realitätsnah umgesetzte Stars wie Tommy Haas setzen Sie vielfältige Schläge wie Smash oder Volley ein. Präsentation und Ballphysik sind erstklassig. (bk)

SEGA | 10.10.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG **76**

ROLLENSPIEL



The Elder Scrolls 4: Knights of the Nine

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 02/07

Das **Oblivion**-Add-on **Knights of the Nine** ist alles andere als ein episches Abenteuer. Zwar verspricht die Packungsrückseite acht Erweiterungen, den Inhalt betrachtend stellt man aber fest: alles nur heiße Luft. Sieben der beworbenen Plug-ins standen schon vorm Erscheinen dieser Box zum Download bereit. Die achte, inhaltlich weiterführende Erweiterung bietet gerade mal eine Spielzeit von fünf Stunden. Neue Widersacher suchen Sie darin bis kurz vor Torschluss ebenfalls vergebens. Greifen Sie lieber zu **Shivering Isles**, das bietet eine bessere Story und längeren Spielspaß. (twi)

RONDOMEDIA | 14.11.2007 | USK: AB 12 JAHREN **74**

MIXED GENRES
Budget-Tests
mit der Originalwertung

ECHTZEIT-STRATEGIE

Age of Empires Collector's Edition

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **11/99**

Die Kollektion umfasst die ersten beiden Teile der **Age of Empires**-Serie (samt Add-ons **Rise of Rome** und **The Conquerers** sowie Soundtrack) und vereint Langzeitspielspaß mit ungeschlagenem Gameplay, kommt aber altbacken daher. (ak)

SOFTWARE PYRAMIDE | **15.11.2007** | **USK: AB 12 JAHREN** **92**

ECHTZEIT-STRATEGIE

Dawn of War Anthology

CA. **€ 30,-** | TEST IN AUSGABE **12/06**

Warhammer-Fans sind erfreut: Eine fesselnde Story mit dichter Atmosphäre, die kinderleichte Steuerung und eine gute Mischung aus Strategie und Action unterhalten gut. Zu den Kampagnen gesellt sich ein spannender Mehrspielermodus. (ak)

THQ | **26.10.2007** | **USK: AB 16 JAHREN** **85**

ACTION-ROLLENSPIEL



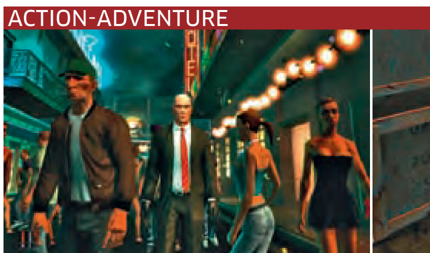
Titan Quest Gold

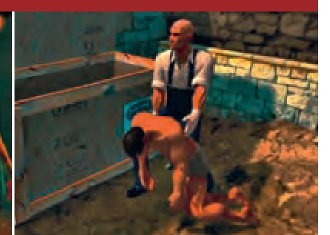
CA. **€ 30,-** | TEST IN AUSGABE **04/07**

Die Titanen sind los! Tolle Grafikeffekte, durchdachte Quests und abwechslungsreiche Kämpfe entschuldigen für die seichte Story rund um einen Helden, der mal wieder die Welt rettet. Die Gold-Edition beinhaltet auch das Add-on **Immortal Throne**. (bk)

THQ | **26.10.2007** | **USK: AB 12 JAHREN** **84**

ACTION-ADVENTURE





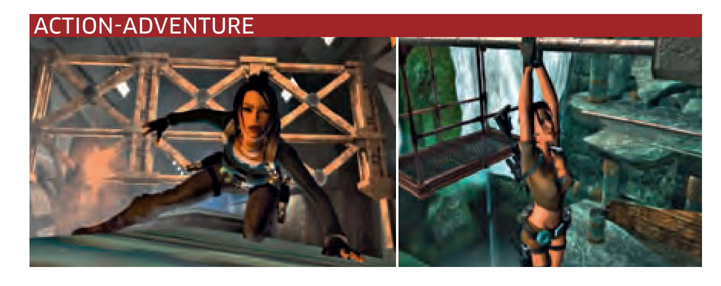
Hitman: Blood Money

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **07/06**

Nummer 47 ist ein gerissener Auftragskiller, der für einen Scheck Operndiven, Mafiabosse oder FBI-Agenten mit taktischer Raffinesse ins Jenseits befördert. Die künstliche Intelligenz verdient ihren Namen zwar hier und da nicht, die spannenden Missionen fesseln aber dennoch. Aufrüstbare Waffen und jede Menge Equipment erstehen Sie mit dem verdienten Abschussgeld, was viel Raum für unterschiedliche Vorgehensweisen lässt. Die richtige Taktik und vorsichtiges Handeln sind zudem nötig, um die durchdachten und anspruchsvollen Levels zu lösen. (bk)

SOFTWARE PYRAMIDE | **15.11.2007** | **USK: KEINE JUGENDFREIGABE** **84**

ACTION-ADVENTURE



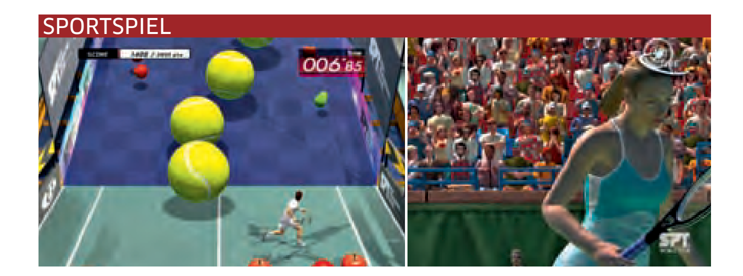
Tomb Raider Legend

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **05/06**

Nach langer Pause bescherte **Legend** im Jahre 2006 Lara Croft ein Comeback: Eine tolle Mischung aus Geschicklichkeitseinlagen, Schießereien und Puzzles erinnert an frühere Teile der Reihe. Obwohl die Motorradsequenzen und die bis auf die Bossgegner wenig fordernden Kämpfe den Gesamteindruck trüben, gefiel der Titel sowohl der Presse als auch Lara-Fans. Ausrutscher wie das viel kritisierte **Angel of Darkness** waren vergessen. So machte die Hatz nach dem verschollenen Schwert Excalibur eine Menge Spaß. Bis zum neuen **Tomb Raider**-Teil, der 2008 erscheint, ein guter Zeitvertreib. (web)

SOFTWARE PYRAMIDE | **15.11.2007** | **USK: AB 16 JAHREN** **86**

SPORTSPIEL



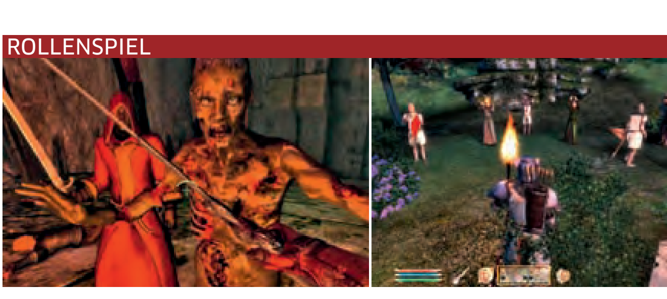
Virtua Tennis 3

CA. **€ 25,-** | TEST IN AUSGABE **06/07**

Als angehende Nummer 1 der Weltrangliste erstellen Sie einen individuellen Athleten und schwingen dann den Schläger in diversen ausgefeilten Trainingseinheiten. Sie haben im Spiel jederzeit die Wahl zwischen einer klassischen Tennisakademie und unzähligen gelungenen Mini-Games, bei denen Sie etwa mit einem Smash Kartonwände einreißen oder dem Gegner drei Winning-Returns um die Ohren hauen. In den Matches gegen realitätsnah umgesetzte Stars wie Tommy Haas setzen Sie vielfältige Schläge wie Smash oder Volley ein. Präsentation und Ballphysik sind erstklassig. (bk)

SEGA | **10.10.2007** | **USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG** **76**

ROLLENSPIEL



The Elder Scrolls 4: Knights of the Nine

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **02/07**

Das **Oblivion**-Add-on **Knights of the Nine** ist alles andere als ein episches Abenteuer. Zwar verspricht die Packungsrückseite acht Erweiterungen, den Inhalt betrachtend stellt man aber fest: alles nur heiße Luft. Sieben der beworbenen Plug-ins standen schon vorm Erscheinen dieser Box zum Download bereit. Die achte, inhaltlich weiterführende Erweiterung bietet gerade mal eine Spielzeit von fünf Stunden. Neue Widersacher suchen Sie darin bis kurz vor Torschluss ebenfalls vergebens. Greifen Sie lieber zu **Shivering Isles**, das bietet eine bessere Story und längeren Spielspaß. (twi)

RONDOMEDIA | **14.11.2007** | **USK: AB 12 JAHREN** **74**


ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR NINE POINT www.ninepoint.de


ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING
Quad Xtreme QX68 GT
intel
Core 2
Quad
inside
Intel Quad Core Xtreme
Core2 Quad Q6600 @ QX-68 (bis zu 4x 3,0 GHz)
GeForce 8800 GT
NVIDIA GeForce 8800 GT 256 MB
4 GB Arbeitsspeicher
2 GB DDR2-800 + 2 GB Flash ReadyBoost
500 GB S-ATA II
500 GB S-ATA II Festplatte 7.200 U/min.
20x DVD-Brenner S-ATA
RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
Intel P35 Mainboard
Intel P35 Chipsatz
€
999,-
ab 25,- mtl.*
Auf welcher Seite ...
NVIDIA GeForce
8800 GT
NVIDIA
GEFORCE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

DIE 100 BESTEN PC-SPIELE

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Serien ist nur der jeweils aktuelle Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 134). ❑

Strategiespiele



Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeit-Strategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 I Activision I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
91



Codename: Panzers - Phase Two
Flotte Gefechte im Zweiten Weltkrieg, aufgeteilt in drei spannende Kampagnen.
09/05 I CDV I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89

Schlacht um Mittelerde 2
Genialer Mix aus schnellem Aufbauspiel und taktischem Risiko-Modus.
04/06 I Electronic Arts I Ca. € 27,-
USK: Ab 12 Jahren
91

Medieval 2: Total War
Die schönsten und eindrucksvollsten virtuellen Mittelalter-Schlachten aller Zeiten.
12/06 I Sega I Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Company of Heroes
Tolle Mischung aus aufregender Story und fordernden Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
90

Paraworld
Führen Sie Dinosaurier als taktische Einheiten über detaillierte Schlachtfelder.
10/06 I Sunflowers I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
88



Civilization 4
Zivilisationsepos von Sid Meier mit tollem Spieldesign und hoher Langzeitmotivation.
01/06 I 2k Games I Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
90

Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen, spielstarke Infanterie und Offiziere.
07/06 I Deep Silver I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
87



Age of Empires 3
Der schönste Teil der **Age**-Reihe, garniert mit vielen Völkern, jedoch schwacher Story.
12/05 I Microsoft I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
89

Earth 2160 (V. 1.3)
Klassische Strategie- oder Ego-Ansicht, **Earth 2160** bietet beides in opulenter Grafik.
10/05 I Zuxxez I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Aufbauspiele & WiSims



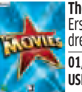
Anno 1701
Witzige Computergegner versüßen die grafisch eindrucksvolle Inselbesiedlung.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
86



Caesar 4
Antike Aufbauserie mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexer Wirtschaft.
11/06 I Vivendi Universal I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Fußball Manager 07
Anfangs von Bugs gebeutelt, dank Patches jedoch sehr gut spielbare Simulation.
12/06 I Electronic Arts I Ca. € 40,
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

X3: Reunion
Dank mehrerer Patches lässt sich endlich unbeschwert ein Weltraumimperium gründen.
01/06 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
80



The Movies
Erschaffen Sie Ihr eigenes Filmimperium und drehen Sie Kinokassenschlager.
01/06 I Activision I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
86



Tycoon City New York
Lenken Sie selber die Geschicke im Big Apple. Im Mittelpunkt stehen die Bewohner.
05/06 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Black & White 2
Sie lenken die Geschicke Ihres Volkes entweder als guter oder böser Gott.
11/05 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Die Gilde 2 (V. 1.20)
Handeln, werben, eine Dynastie gründen. Trotz Patch müssen Sie mit Bugs rechnen.
05/07 I Jowood I Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wunderschöne Wuseloptik und klassisches Spielgefühl. Die Kampagne schwächelt.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 15,-
USK: Ab 6 Jahren
82

Singles 2: Wilde Zeiten
Managen Sie das wilde (Liebes-)Leben einer Dreier-WG. Wirkt erwachsener als **Die Sims 2**.
07/05 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
78

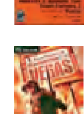
Einzelspieler-Shooter



Crysis
Crytek hat's geschafft und liefert erneut einen Meilenstein ab. Pflichtkauf!
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
94

Half-Life 2: Episode Two
Genau wie Portal gibt es den Edel-Shooter nur als Gesamtpaket in der Orange Box.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Bioshock
Top-Atmosphäre, ein unverbrauchtes Setting und knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
93



Rainbow Six: Vegas
Optisch beeindruckender Taktik-Shooter vor ungewöhnlicher Kulisse. Viva Las Vegas!
02/07 I Ubisoft I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

NEUZUGANG

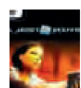


Call of Duty 4: Modern Warfare
Der bislang beste Teil der Serie, der auf jeden Fall ins Spieleregal gehört.
01/08 I Activision I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Prey
Frustrierter Indianer kämpft gegen schleimige Aliens, um seine Freundin zu befreien.
09/06 I Take 2 I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87



Call of Duty 2
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 I Activision I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91



Half-Life 2: Episode One
Ein hochkonzentrierter Remix der besten Spielelemente von **Half-Life 2** - kaufen!
07/06 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Die perfekte Shooter-Action in einer beklemmend realistischen Umgebung.
05/07 I THQ I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90



F.E.A.R. (dt.)
In Sachen Grusel nahezu unerreicht: Der Ego-Shooter ist nichts für schwache Nerven.
11/05 I Vivendi Universal I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

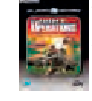
Mehrspieler-Shooter

Counter-Strike Source
Kleine Karten, keine Fahrzeuge - der Shooter fasziniert mit taktischer Finesse.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 28,-
USK: Ab 16 Jahren
92

Enemy Territory: Quake Wars
Wenn Sie echtes Teamplay suchen, ist dieser Shooter genau das Richtige für Sie.
12/07 I Activision I Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
85

NEUZUGANG

Unreal Tournament 3
Epic zeigt, wo's langgeht. Schnelle Mehrspieler-Action mit cooler Optik - der Hammer!
01/08 I Midway I Ca. € 50,-
USK: Ab 16 Jahren
91



Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenschlachtspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Battlefield 2
Packende Massenschlachten im modernen Szenario. Die Stadtkämpfe sind erste Sahne.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
91



Half-Life 2: Team Fortress
Erwachsener Spielspaß mit erfrischender Comic-Grafik und satter Baller-Action.
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89



Red Orchestra
Der direkte Konkurrent für **Day of Defeat Source**, allerdings mit vielen Fahrzeugen.
06/06 I Frogster I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
87



Star Wars: Battlefront 2
Neue Schlachten und Einheiten. Nun sind sogar die Leinwandhelden spielbar.
01/06 I Activision I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Action-Adventures



Portal
Die kreative und kurzweilige Spielidee gibt es nur im Gesamtpaket der Orange Box.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

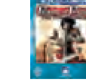
NEUZUGANG
Kane & Lynch: Dead Men
Trotz einiger Schnitzer bei KI und Gameplay: Die Story gehört zu den besten des Genres!
01/08 | Eidos | Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
86

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 25,-
USK: Ab 16 Jahren
86



Splinter Cell: Chaos Theory
Teil 3 des Schleichspiels wartet mit schöner Grafik und fesselnden Missionen auf.
05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
86

Psychonauts
Irre Charaktere, irre Story. Ein wahnsinnig gutes Spiel, nicht nur für Freaks.
03/06 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85



Prince of Persia: The Two Thrones
Dank des Dr.-Jekyll-artigen Protagonisten abwechslungsreicher als der Vorgänger.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
85

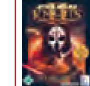
John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Infernal
Ein gefallener Engel lässt sich vom Teufel bekehren. Skurril, aber irgendwie schön.
04/07 | Eidos | Ca. € 35,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Hitman: Blood Money
Der vorerst letzte Teil der Profikillerkarriere des Hitmans. Blutig, aber gut.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Resident Evil 4
Dank Patch und Online-Nachtest erzielte das schaurig-schöne Gruselspiel eine gute Note.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
83

Rollenspiele & Action-Rollenspiele



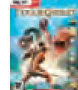
Knights of the Old Republic 2
Entscheiden Sie sich in diesem epischen Abenteuer für das Gute oder das Böse.
04/05 | Activision | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
90

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Retten Sie das Fantasy-Reich Cyrodiil vor den Heerscharen der Hölle.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
89

Vampire: Bloodlines
Erleben Sie als blutsaugender Vampir spannende Missionen.
02/05 | Activision | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
88

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Taktische Kämpfe, eine spannende Geschichte und das D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Dungeon Siege 2
Schnelle Action und partybasierende Kämpfe in einer schönen Welt.
10/05 | Microsoft | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
86



Titan Quest
Kämpfen Sie sich in der Antike durch Horden von mythologischen Kreaturen.
08/06 | THQ | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
85



Jade Empire: Special Edition
Erleben Sie eine dramatische Geschichte im antiken China.
04/07 | Take 2 | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
84



NEUZUGANG
The Witcher
Eine raue und düstere Mittelalterwelt, eine coole Hauptfigur und tolle Kampfeinlagen.
01/08 | Atari | Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
83

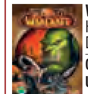


The Fall Reloaded
Spannende Missionen und taktische Kämpfe in einer postapokalyptischen Welt.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83



Two Worlds
Ihre Schwester wurde von einer finsteren Sekte entführt. Retten Sie sie!
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
82

Online-Rollenspiele



World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Vivendi Universal | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
94

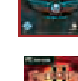
Guild Wars
Flotte Stufenanstiege, faire PvP-Kämpfe – ein gebührenfreies Konzept, das funktioniert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren
90

Guild Wars Factions
Neue Welt, neue Skills, neue Klassen, neue PvP-Regeln – die Rechnung geht auf.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren
86

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Turbines Versuch an der Lizenz: ein Erfolg.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
85

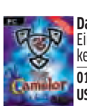
Guild Wars Nightfall
Fühlt sich über weite Strecken an wie ein Solo-Rollenspiel. Und das Gefühl ist gut.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
84

NEUZUGANG
Richard Garriott's Tabula Rasa
Ein Online-Rollenspiel im Shooter-Gewand: erfrischend anders und erstaunlich gut.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
83

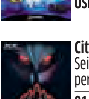




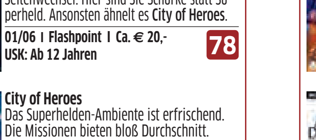
Everquest 2
Die Patches erweisen sich als Segen: EQ 2 reifte zum hervorragenden MMORPG.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83



Dark Age of Camelot
Eine kleine Fangemeinde hält diesem Klassiker die Treue. Grund: das PvP-System.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
80



City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
78



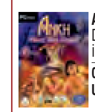
City of Heroes
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt.
04/05 | Flashpoint | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
75

Adventures

Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,-
USK: Ab 6 Jahren
85

Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher – das Ägypten-Abenteuer macht fast alles richtig.
12/05 | Bhv | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
85

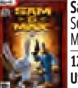
Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
84



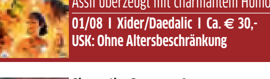
Ankh: Herz des Osiris
Die Fortsetzung der Wüstenknobelei knüpft in jeder Hinsicht an den tollen Vorgänger an.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84



Dreamfall: The Longest Journey
Grafik und Musik sind im Genre unerreicht. Kaum Rätsel, aber eine dramatische Story.
07/06 | Dtp | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
82



Sam & Max: Season 1
Sechs brüllkomische Episoden zum Sparpreis. Mittlerweile auch auf Deutsch erhältlich.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
81



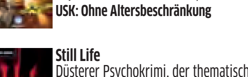
NEUZUGANG
Ankh: Kampf der Götter
Auch das dritte Abenteuer um Tollpatsch Assil überzeugt mit charmantem Humor.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

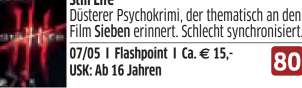


Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | RTL Enterprises | Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80



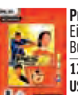
Myst 5: End of Ages
Der Abschluss der Myst-Reihe motiviert mit guter Story-Präsentation und toller 3D-Grafik.
11/05 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80





Still Life
Düsterer Psychokrimi, der thematisch an den Film Sieben erinnert. Schlecht synchronisiert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
80

Sportspiele



Pro Evolution Soccer 6
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/06 | Konami | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90



NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

Madden NFL 07
Die NFL-Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88



Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86



RTL Skispringen 2007
Offizielle Weltcup-Schanzen und eine intuitive Steuerung fesseln an den PC.
01/07 | RTL | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81

32nd Americas Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt aber an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Ski Alpin Racing 2007
Abfahrt, Slalom und Super-G mit motivierendem Karrieremodus.
01/07 | RTL | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Top Spin 2
Der Karrieremodus stolpert aufgrund einiger Fehler. Dennoch ein tolles Tenniserlebnis.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Rennspiele



Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
90

DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89



GT Legends
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

Colin McRae Dirt
Dreck, Schmutz, Offroad – das neue Colin McRae in gewohnter Topform.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 35,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
87



Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86



Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84



Juiced
Die Hatz nach Respekt-Punkten fesselt, Features wie Wetten machen Spaß.
07/05 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

Flat Out 2
Unrealistische Zerstörungsorgie mit witzigen Minispielen, aber schwerem Rennteil.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83



World Racing 2
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 | Atari | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
83

BEST OF PC GAMES

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang

Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-Strategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf **Anno**.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	**Der Tiberiumkonflikt** war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen."
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Day of the Tentacle	Adventure	Lucas Arts	10/93	Wer Adventures mag, kommt um diesen brüllend komischen Klassiker nicht herum.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen.
Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Crytek	05/04	Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit Mengen an Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucas Arts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
System Shock	Taktik-Shooter	Looking Glass	11/94	Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Weltraum-Shooter	Origin	02/95	Mark Hamill (L. Skywalker) als Colonel Blair. Klasse Videos und Missionen.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele waren quasi über Nacht salonfähig.

IHRE STIMME ZÄHLT – WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir **F1-Racing-Simulation**, (PC Games 01/98, Wertung: sportliche 95 %). Wenn Sie den Titel in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf **pcgames.de**, Stichwort „Best of PC Games".


F1-Racing-Simulation


ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING
ULTRAFORCE
SPECIAL EDITION V2.0
HELLGATE™
LONDON
Games for Windows
flagship
EA
BANDAI NAMCO Games
Hellgate™: London © 2007 Flagship Studios, Inc. All Rights Reserved. EA is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Flagship Studios, the Flagship Studios Logo, Hellgate™: London and the Hellgate™: London logo are trademarks and/or registered trademarks of Flagship Studios, Inc. throughout the world. Licensed by NAMCO BANDAI Games America Inc. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. Windows and the Windows Vista start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and ‚Games for Windows‘ and the Windows Vista start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

HARDWARE

NEWS | MARKTÜBERSICHT | TUNING-TIPPS | EINKAUFSFÜHRER



GEFORCE 8800 GT

NEUER PREIS-LEISTUNGS-TIPP

Egal ob Asus, Gigabyte, MSI oder Leadtek – alle wichtigen Hersteller bieten Grafikkarten mit 8800-GT-Chip an. Kein Wunder: Bei Spielen sind entsprechende Modelle meist schneller als die ältere Variante Geforce 8800 GTS und sogar günstiger. So kostet eine 8800-GT-Karte mit 512 MB nur rund 250 Euro und erzielt bei **Crysis** ordentliche 34 statt 28 Fps (Details auf „High", 1.280x1.024, Core 2 Quad mit 3,33 GHz, GPU-Benchmark). Zwar gibt es auch Modelle mit nur 256 MB, allerdings kosten diese derzeit etwa genauso viel.

Die meisten Hersteller halten sich an die Standardtaktraten: Mit 600 MHz arbeitet der Chip, 900 MHz sind es beim RAM. Allerdings bekommen Sie auch werkseitig übertaktete Modelle. Beispielsweise hebt XFX bei der Geforce 8800 GT 670M XXX für etwa 280 Euro die Taktraten auf 670 und 975 MHz an. Bei der EVGA Geforce 8800 GT Superclocked sind es 650 und 950 MHz. Alle bisher verfügbaren Karten nutzen den gleichen Standardkühler.

Info: www.nvidia.de

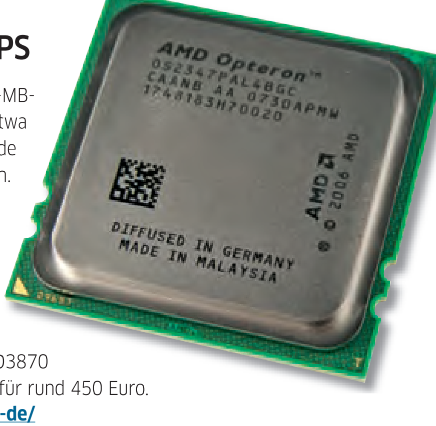
PHENOM UND RADEON HD3800

AMD: NEUE PROZESSOREN UND GRAFIKCHIPS

Noch in diesem Monat sollen AMDs erste Quad-Core-CPUs für Spieler verfügbar sein. Zuerst kommen Phenom 9500 (2,2 GHz), Phenom 9600 (2,3 GHz) und Phenom 9700 (2,4 GHz). Statt High-End-Performance gibt es voraussichtlich ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. So ist der Phenom 9700 laut AMD etwas schneller als Intels Mittelklasse-Quad-Core Q6600. Später folgen CPUs mit zwei oder drei Kernen.

Auch die neue Grafikkarten-Reihe soll die Top-Modelle von Nvidia zwar nicht schlagen, dafür aber preiswert sein. So kostet die HD3850 mit 256 MB voraussichtlich 150 bis 200 Euro und die 512-MB-Karte Radeon HD3870 etwa 250 Euro. Unterschiede gibt es bei den Taktraten. Beide Modelle nutzen die gleiche Architektur wie HD2900, unterstützen DX 10.1 und sollen bei Erscheinen dieses Heftes verfügbar sein. Im Januar folgt die HD3870 X2 mit zwei Grafikchips für rund 450 Euro.

Info: www.amd.com/de-de/



CORE 2 EXTREME QX9650

ERSTE PENRYN-CPU IM SPIELETEST

Der Prozessor QX9650 ist die erste Variante von Intels Penryn-Serie. Er arbeitet mit drei Gigahertz, 333 Megahertz FSB und vier Kernen. Anders als das bisherige Top-Modell QX6850 verfügt er über 12 statt 8 Megabyte Zwischenspeicher. Dafür kostet er rund 1.000 Euro.

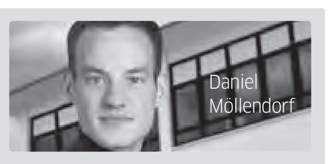
Günstigere Penryn-Modelle kommen im Januar. Das Quad-Core-Modell Q9450 haben wir bereits für unsere Benchmarks simuliert. Der Prozessor soll mit 2.660 MHz, 12 MB Cache und 333 MHz FSB arbeiten, die Angaben sind aber noch nicht offiziell bestätigt.

Info: www.intel.de

Spieleleistung: Penryn

Prozessor	Preis	Fps	Minimum-Fps
World in Conflict			
Core 2 Extreme QX9650	1.000,-	52	28
Core 2 Quad Q9450*	n.n.b.**	51	26
Core 2 Extreme QX6850	860,-	49	25
Core 2 Duo E6850	220,-	46	19
Core 2 Duo E6750	160,-	43	19
Anno 1701			
Core 2 Extreme QX9650	1.000,-	30	25
Core 2 Duo E6850	220,-	27	24
Core 2 Extreme QX6850	860,-	27	23
Core 2 Quad Q9450*	n.n.b.**	27	23
Core 2 Duo E6750	160,-	25	20

* Die Angaben sind noch nicht offiziell bestätigt ** Noch nicht bekannt



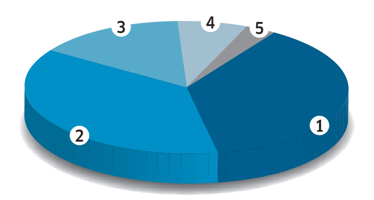
„Für Crysis wechsle ich nicht das Betriebssystem."

Ich spare mir die kreative Einleitung: Natürlich handelt meine Kolumne von **Crysis**. Als Technik-begeisterter Grafik-Fan habe ich mich auf den 16. November gefreut, Screenshots gesammelt und mein Aufrüst-Budget verplant. Die Gretchenfrage: Installiere ich Vista, um DX-10-Effekte zu bekommen? Die Entscheidung wurde mir abgenommen: Zusammen mit dem Kollegen Henner durfte ich zur Veröffentlichung der Demo erste Benchmarks anfertigen. Das ernüchternde Ergebnis: Die höchste Detailstufe läuft auf keinem System flüssig. Beinahe hätte uns Vista (64 Bit) zudem um die rechtzeitige Abgabe zur Druckerei gebracht: Die Ladezeiten dauerten gefühlt doppelt so lange wie bei XP. Bei **Far Cry (dt.)** habe ich damals pausiert, um auf den HDR-Patch zu warten. Für **Crysis** wechsle ich hingegen nicht das Betriebssystem. Vielleicht ändert sich das, sobald das Service Pack 1 verfügbar ist und ich **Crysis** erneut durchspiele.

UMFRAGE

Nutzen Sie anisotrope Texturfilterung (AF)?

1. Ja, wenn meine Grafikkarte es zulässt ... **38%**
2. Ja, immer ... **37%**
3. Selten ... **15%**
4. Niemals ... **7%**
5. Weiß nicht ... **3%**



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 846]

TECHNIK-TICKER

X2-CPUs MIT MEHR LEISTUNG

Beinahe heimlich hat AMD eine Revision seiner Dual-Core-Prozessoren auf den Markt gebracht: Im Test war der Athlon 64 X2 5000+ im G2-Stepping bei Spielen 19 bis 23 Prozent schneller als die ältere G1-Variante. Unterschiede beim Stromverbrauch oder bei der Hitzeentwicklung gibt es hingegen nicht. G2-Prozessoren erkennen Sie an der sogenannten OPN-Nummer. Die steht direkt auf der CPU in der obersten Zeile. So trägt der neue X2 5000+ mit G2-Stepping die Nummer ADO5000DO, die G1-Variante ADO5000DD. Beide Modelle sind derzeit gleich teuer.

Info: www.amd.com/de-de/

DDR2-RAM WEITER GÜNSTIG

Gelegenheit zum Aufrüsten: 1.024 MB DDR2-800-RAM bekommen Sie derzeit etwa von MDT, A-DATA, Aeneon oder Take MS bereits für rund 25 Euro. DDR3-Module sind derweil noch enorm teuer.

Info: preissuche.pcgames-hardware.de

X48-HIGH-END-CHIPS IM TEST

Kaum ist Intels Top-Platinen-Chipsatz X38 verfügbar, erreicht uns ein Muster mit dessen Nachfolger X48 – das Gigabyte X48-DQ6. Ausstattung- und Platinen-Layout sind identisch mit dem Vorgänger X38-DQ6. Offizielle Infos zum X48 von Intel gibt es noch nicht, aber es gilt als sicher, dass er CPUs mit 400 MHz FSB unterstützt. Der X38 ist offiziell nur für FSB333 geeignet, per Overclocking war im Test aber auch FSB400 möglich. Beide können zwei Grafikkarten mit je 16 Lanes ansprechen. Unser Tipp: Solange Sie kein Crossfire wollen, kaufen Sie lieber ein günstiges P35-Board.

Info: www.intel.de



GUT UND GÜNSTIG | Mit der 8800 GT präsentiert Nvidia eine bezahlbare DX-10-Karte und eine gute Aufrüstoption für **Crysis**.

TEST

Nvidias neuer DX-10-Mittelstürmer

Von: Daniel Waadt/ Carsten Spille

Zum Verkaufsstart von Crysis bringt Nvidia jetzt eine erschwingliche DX-10-Mittelklassekarte auf den Markt – die ist ein echter Kauftipp!

WAS IST?

- **DIRECT X 10** Programmierschnittstelle, die allgemeinen Zugriff auf Grafikprozessoren gibt. Direct X 10 ist exklusiv unter Windows Vista verfügbar. Die 8800 GTX ist die erste DX-10-Grafikkarte.
- **SHADER-ALU** Ausführungseinheit in Grafikchips zur Berechnung von Shader-Programmen.

Ende Oktober ließ Nvidia die Katze aus dem Sack und stahl AMD wieder einmal (knapp) die Schau – die erste DX-10-Performance-Karte kam auf den Markt. Natürlich zitierte PC Games Nvidias neue Mittelklasse exklusiv für Sie ins Testlabor, um ihre Leistung mit AMDs Pendant HD2900 Pro zu vergleichen. Bei uns erfahren Sie, ob DX-10-Kompatibilität und Spiele-Leistung jetzt auch im Bereich von 250 Euro unter einen Hut zu bringen sind.

Die Geforce 8800 GT liegt dank hoher Arbeitsfrequenzen von 600 MHz Kern- und 1.500 MHz Shadertakt in puncto Rechenleistung nur noch knapp 3 Prozent hinter einer 8800 GTX. 512 MB 900-MHz-GDDR3-Grafikspeicher verhelfen ihr zu einer Bandbreite von 57,6 GB pro Sekunde. Das entspricht 90 Prozent der Speichertransferleistung einer GF8800 GTS.

Ein Kühler mit kleinem 65-Millimeter-Radiallüfter, der nur einen Steckplatz belegt, führt die Abwärme von bis zu 110 Watt ab – unter Last arbeitet er mit 0,8 Sone beziehungsweise 27 dB(A) sehr leise. Im 2D-Betrieb messen wir nur 0,4 Sone, eine 8800 GTS ist geringfügig lauter (circa 0,6 Sone). Der leise Kühler bringt auch Nachteile mit sich: So liegt die Grafikchip-Temperatur in Spielen schon nach wenigen Minuten bei 91 °C. Laut Nvidia sind aber erst Werte um die 100 °C bedenklich. Trotz der hohen Temperatur haben wir es gewagt, unser Testmuster zu übertakten. Mit Powerstrip ist es uns gelungen, den Chip- von 600/900 MHz und den Speichertakt auf 720/1.050 MHz anzuheben.

Die Leistungsaufnahme im 2D-Betrieb sowie unter Last fällt deutlich geringer aus als bei anderen 8800-Modellen. In unserem Core-2-PC liegt die Leistungsaufnahme im 2D-Betrieb bei 143 Watt und im 3D-Betrieb bei nur 199 Watt. Zum Vergleich: Im gleichen System braucht eine 8800 GTX 187 Watt und im 3D-Betrieb 283 Watt.

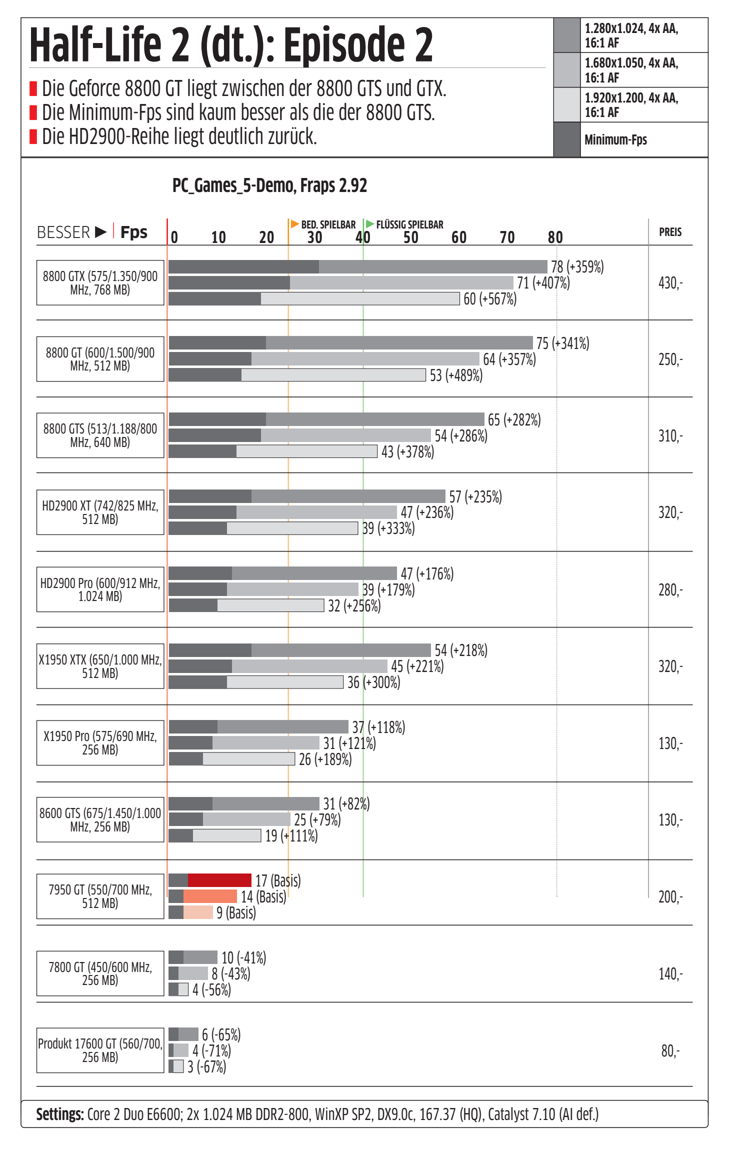
AMDs Radeon HD2900 Pro kam erst Anfang Oktober auf den Markt – und war nach rund zwei Wochen ausverkauft. Bei der HD2900 Pro handelt es sich um eine vollwertige HD2900 XT mit reduzierten Taktraten (600/912 MHz statt 742/1.000 MHz; 1-GB-Version). Dennoch hat es die HD2900 Pro gegen die 8800 GT von Nvidia schwer. Abgesehen von **Bioshock** liegt die AMD-Karte in allen Benchmarks deutlich hinten. Den Markteintritt der HD2900 GT (ebenfalls in geringen Stückzahlen) plante AMD noch für den November. Im Vergleich zur HD2900 XT wurde aber nicht nur die Taktfrequenz auf 600/800 MHz reduziert, die Karte begnügt sich zudem mit lediglich 256 MB Grafikspeicher und 240 Shader-ALUs. ❑

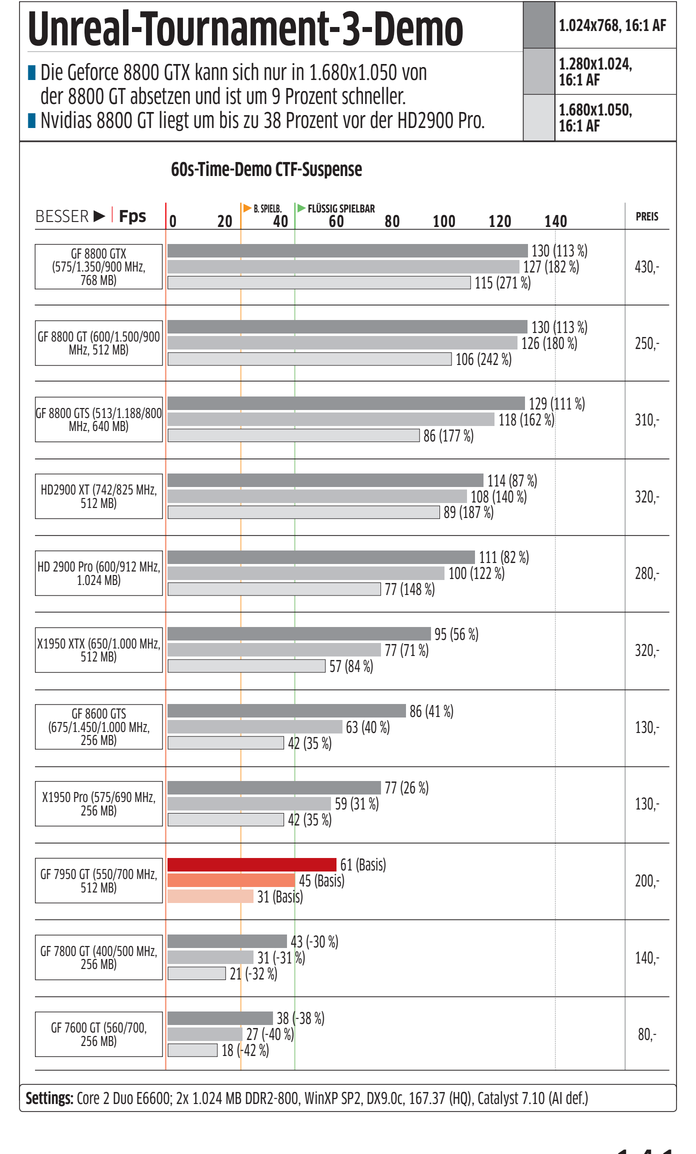
FAZIT: DX-10-KARTEN

Nvidias Geforce 8800 GT verbraucht 84 Watt weniger als eine GTX, kostet dabei nur 250 Euro statt 420 Euro und liegt in puncto Leistung nur knapp hinter einer 8800 GTX. Damit ist eine bezahlbare Grafikkarte für **Crysis** kein Wunschtraum mehr. AMDs Radeon HD2900 GT und Pro hinken hinterher.

VERGLEICH: THEORETISCHE SPEZIFIKATIONEN

Hersteller	Nvidia				AMD						
	8600 GTS	8800 GT	8800 GTS	8800 GTX	X1800 XT	X1950 Pro	HD2600 Pro	HD2600 XT	HD2900 GT	HD2900 Pro	HD2900 XT
Chip	G84	G92	G80	G80	R520	RV570	RV630	RV630	R600	R600	R600
Transistoren (Mio.)	289	754	681	681	321	330	390	390	720	720	720
Spezifikationen											
Taktrate Kern/Shader (MHz)	675/1.450	600/1.500	513/1.200	575/1.350	625	575	600	800	600	600	742
Taktrate Speicher (MHz)	1.000	900	800	900	750	690	400-500	700-1.100	800	800/912	825/1.000
Shader-Version (VS/PS)	4.0	4.0	4.0	4.0	3.0	3.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0
Shader-ALUs (VS/PS)	32 (skalar)	112 (skalar)	96 (skalar)	128 (skalar)	16/8	36/8	120 (24 Vec5)	120 (24 Vec5)	240 (48 Vec5)	320 (64 Vec5)	320 (64 Vec5)
Speicherausstattung (MB)	256	256, 512	640, 320	768	512	256, 512	256	256	256	512, 1.024	512, 1.024
Speichertyp	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	DDR2, GDDR3	GDDR3, GDDR4	GDDR3	GDDR3/4	GDDR3/4
Leistung											
Rechenleist. (GFLOP/s; Pixel-Sh.)	92,8	336	230,4	345,6	80	165,6	115,2	192	288	384	474,88
Texturfüllrate (MTex/s)	10.800	33.600	12.000	18.400	10.000	6.900	4.800	6.400	7.200	9.600	11.872
Speicherbandbreite (MB/s)	32	57,6	64	86,4	48	44,16	12,8-16	22,4-35,2	51,2	102,4/116,7	105,6/128
Merkmale											
Multi-Sampling, max.	8x	8x	8x	8x	6x	6x	8x	8x	8x	8x	8x
Anti-Aliasing, max.	16xQ	16xQ	16xQ	16xQ	6x	6x	24xCFAA	24xCFAA	24xCFAA	24xCFAA	24xCFAA
MSAA + HDR-Rendering	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja, FP16	Ja, FP16	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Preis in Euro											
Stand: November 07	80,-	250,-	290,-	420,-	n.l.	110,-	70,-	80,-	150,-	260,-	310,-





UNREAL TOURNAMENT 3

Technik-Check

Von: Frank Stöwer

In UT 3 zeigt die Unreal-Engine, was sie grafisch draufhat. Bei uns erfahren Sie, ob dafür High-End-Hardware nötig ist.

Da Epics Lizenz-Engine konsequent für die Nutzung von Mehrkernprozessoren ausgelegt ist, brauchen Sie für alle Details mindestens einen Mittelklasse-Hauptprozessor mit zwei Kernen, etwa einen X2 6000+ oder C2D E6600. Da die Kantenglättung erst mit dem nach dem Verkaufsstart nachgelegten DX-10-Patch funktioniert, reicht aktuell für alle Details unter DX-9 eine Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro. Wollen Sie schnelle Ladezeiten und keine Leistung verschenken, sollten 2 GB Speicher in Ihrem PC stecken. ❑

Unreal Tournament 3

- Die Geforce 8800 GTX ist die schnellste Karte im Testfeld.
- Die Geforce 8800 GTS/320 MB ist schneller als die HD2900 XT.
- Die X1800 GTO ist nicht leistungsstark genug für alle Details.

Legende: 1.024x768, kein AA/AF | 1.280x1.024, 16:1 AF

Unreal Tournament 3: Flyby

BESSER ▶ | Fps (0 – 20 – 40 – 60 – 80 – 120 – 140; ▶ BED. SPIELB. ▶ FLÜSSIG SPIELBAR)

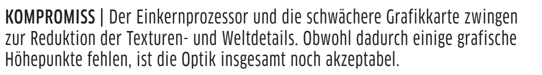
Grafikkarte	1.024x768, kein AA/AF	1.280x1.024, 16:1 AF	PREIS
Geforce 8800 GTX/768 MB	141 (+188%)	127 (+310%)	440,-
Geforce 8800 GTS/640 MB	116 (+137%)	110 (+255%)	305,-
Geforce 8800 GTS/320 MB	115 (+135%)	110 (+255%)	230,-
Radeon HD2900 XT/512 MB	102 (+108%)	94 (+203%)	330,-
Radeon HD2600 XT/256 MB	90 (+84%)	70 (+126%)	85,-
Geforce 8600 GTS/512 MB	87 (+78%)	65 (+110%)	140,-
Geforce 7950 GT/256 MB	81 (+65%)	54 (+74%)	225,-
Radeon X1950 Pro/256 MB	80 (+63%)	64 (+106%)	120,-
Geforce 7600 GT/256 MB	49 (Basis)	31 (Basis)	75,-
Radeon X1800 GTO/128 MB	44 (-5%)	35 (+13%)	75,-

Settings: Core 2 Quad QX6700, 2 GB DDR2-RAM, Nforce 680 SLI, Forceware 163,75 (HQ) Catalyst 7.9 (A.I. default)

DIE RICHTIGEN EINSTELLUNGEN FÜR IHR SYSTEM

EINSTELLUNGEN:

Bildschirmauflösung: 1.024x768
Bildschirmanteil: 100 Prozent
Texturendetails: Stufe 2
Details der Welt: Stufe 3



KOMPROMISS | Der Einkernprozessor und die schwächere Grafikkarte zwingen zur Reduktion der Texturen- und Weltdetails. Obwohl dadurch einige grafische Höhepunkte fehlen, ist die Optik insgesamt noch akzeptabel.

SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** Athlon 64 3800+
- **GRAFIKKARTE:** Radeon HD2600 XT (256)
- **ARBEITSSPEICHER:** 1 GB RAM



EINSTELLUNGEN:

Bildschirmauflösung: 1.280x1.024
Bildschirmanteil: 100 Prozent
Texturendetails: Stufe 5
Details der Welt: Stufe 5



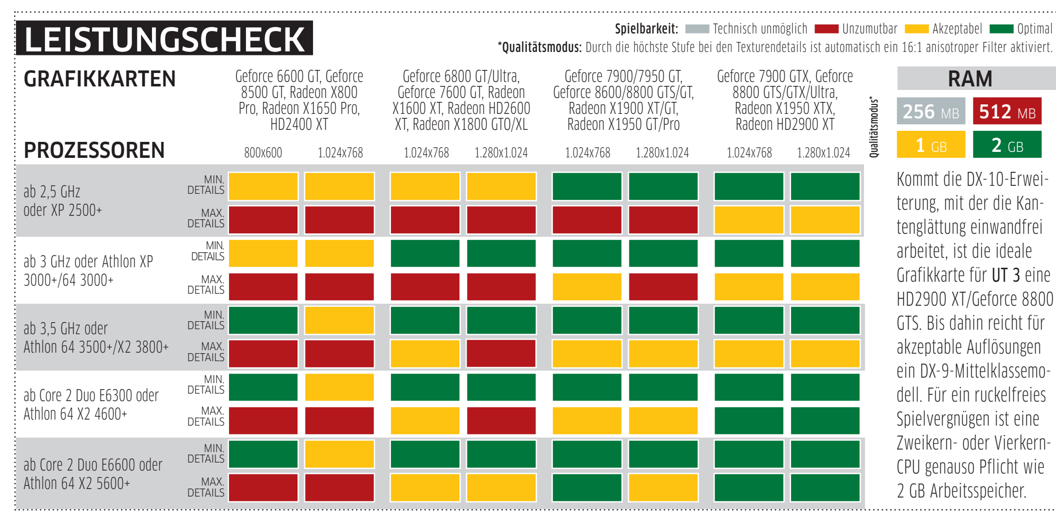
OPULENTE OPTIK | Mit dieser Kombi brauchen Sie auf keines der vielen sehenswerten Details zu verzichten.

SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** Athlon X2 6000+
- **GRAFIKKARTE:** Geforce 8800 GTS (320)
- **ARBEITSSPEICHER:** 2 GB RAM



LEISTUNGSCHECK



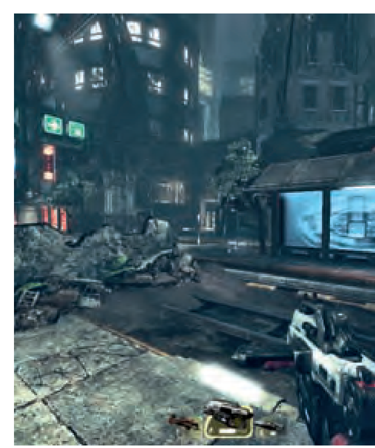
Kommt die DX-10-Erweiterung, mit der die Kantenglättung einwandfrei arbeitet, ist die ideale Grafikkarte für **UT 3** eine HD2900 XT/Geforce 8800 GTS. Bis dahin reicht für akzeptable Auflösungen ein DX-9-Mittelklassemodell. Für ein ruckelfreies Spielvergnügen ist eine Zweikern- oder Vierkern-CPU genauso Pflicht wie 2 GB Arbeitsspeicher.

TUNING

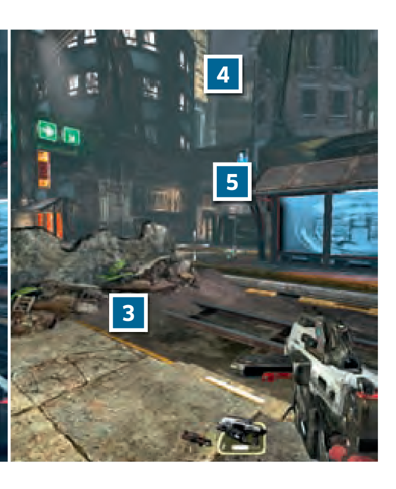
Die wichtigsten Tipps

TIPP 1:
DETAILS DER WELT REDUZIEREN

Bereits beim Wechsel von Stufe 5 auf Stufe 3, bei dem der Überstrahleffekt (Bloom) verschwindet (1) und die Zahl an dynamischen Lichtquellen (2) abnimmt, führt zu einem Anstieg der Leistung um bis zu 13 Prozent (gemessen mit 3800+, 7600 GT). Wer mit der Minimaloptik (Stufe 1) vorliebnimmt, kann die Fps-Rate um bis zu 32 Prozent erhöhen. Allerdings fehlen dann dynamische Schatten (3), bewegliche Lichtquellen (4). und animierte Vegetation wie Bäume oder Büsche (5).

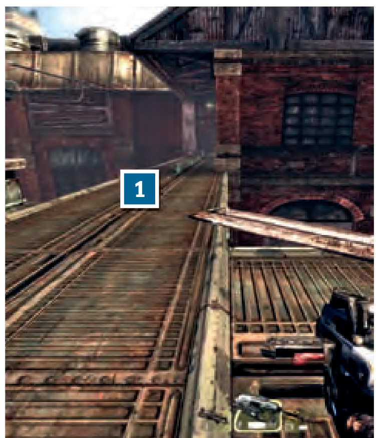






TIPP 2:
TEXTURENDETAILS VERRINGERN

Mit dem Schalter „Texturendetails" legen Sie nicht nur die Qualität der Texturen fest, sondern bestimmen auch, wie hoch der anisotrope Filter ausfällt. Beim Umschalten von Stufe 5 auf Stufe 3 werden Texturen nur noch mit 4:1 (2) anstatt 16:1 (1) AF gefiltert und wirken etwas weniger plastisch (3). Der Leistungsgewinn fällt mit bis zu 7 Prozent mager aus. Wählen Sie dagegen die Stufe 1, können Sie ein Leistungsplus von bis zu 14 Prozent verbuchen. Der Nachteil: Texturen sind dann sehr detailarm und matschig (4).

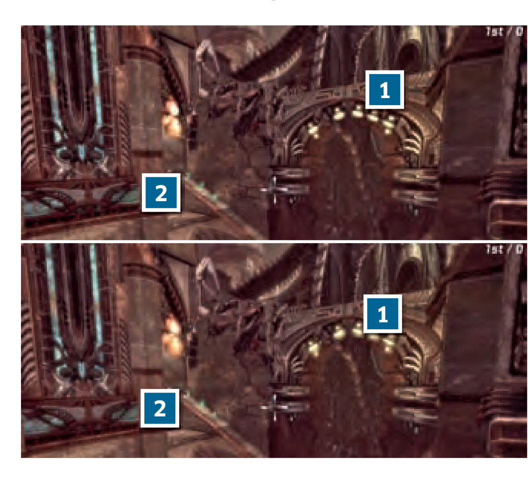






TIPP 3:
BILDSCHIRMANTEIL VERSTELLEN

Die Reduktion des Bildschirmanteils von 100 auf 50, die zu einer Leistungssteigerung von bis zu 89 Prozent führt, ist nur in Härtefällen zu empfehlen. Die Grafik sieht sehr unscharf aus (1) und die Kanten wirken sehr zackig (2), da das Bild verkleinert und dann wieder hochskaliert wird.



TIPP 4:
ÜBERSTRAHLEFFEKT ANPASSEN



Bei **Unreal Tournament 3** haben Sie die Möglichkeit, die Intensität des Überstrahleffekts (Bloom) und des Lichtkontrasts nach Ihrem persönlichen Gusto einzustellen. Auf die Performance wirkt sich ein Wechsel von „Heftig" (1) auf „Stummschalten" (2) jedoch nicht aus.

Gamer Dream 745



- Asus 750i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL



855,€

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4400	855 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500	869 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	899 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	915 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	995 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	995 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1229 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	1645 €

Gamer Dream 705



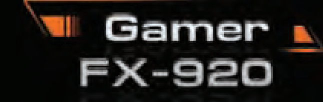
675,€

FARBAUSWAHL



- Asus 750i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8500GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4400	675 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500	695 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	715 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	735 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	815 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	815 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1045 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	1455 €

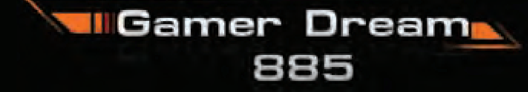


999, €

FARBAUSWAHL

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

Prozessor	Preis
T7300 (4 MB L2Cache, 2.0GHZ)	999 €
T7500 (4 MB L2Cache, 2.2GHZ)	1009 €
T7700 (4 MB L2Cache, 2.4GHZ)	1099 €
T7800 (4 MB L2Cache, 2.6GHZ)	1279 €





1235,€

FARBAUSWAHL

- Asus 750i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 1 TB (2x 500GB) SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4400	1235 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500	1249 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	1275 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	1295 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	1379 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1379 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1619 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	2035 €

WWW.iBUYPOWER.DE

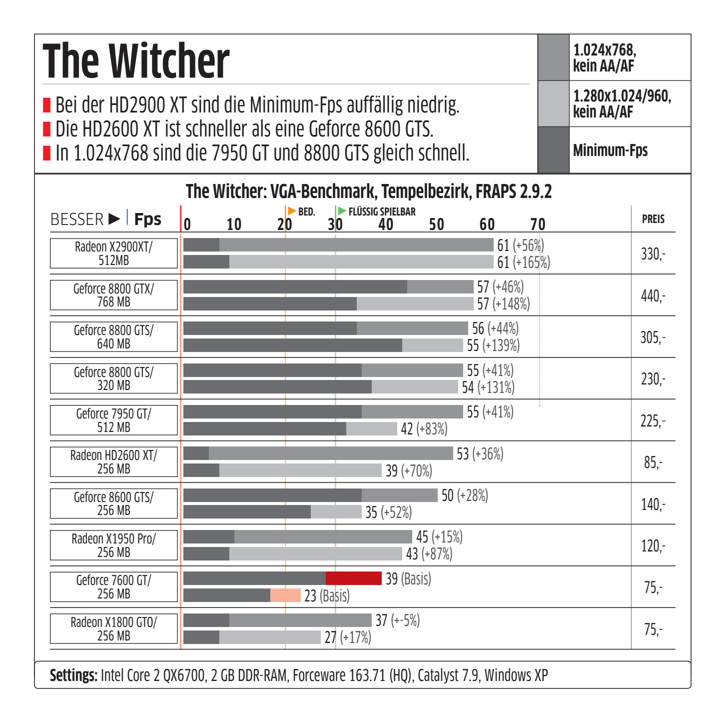
THE WITCHER

Technik-Check

Von: Frank Stöwer

PC Games testet, ob der Rollenspiel-Auftritt des Hexers Geralt Ihre Hardware genauso fordert wie die Konkurrenztitel.

Für ein Spielvergnügen mit allen Details ist kein High-End-PC nötig. Bereits ein X2 5000+/Core 2 Duo 6320 besitzt genug Rechenleistung, um ruckelfrei durch die mit Nichtspielercharakteren und Kleintieren bevölkerten Städte zu wandern. Für eine Auflösung von 1.024x768 inklusive 2x FSAA und 4x AF sind Sie mit einer X1950 Pro/7900 GT gut gerüstet. Für noch höhere Auflösungen und einen höheren Grad an FSAA/AF benötigen Sie eine 8800 GTS/X1950 XTX. 2 GB Speicher sind für eine optimale Leistung zwingend erforderlich. ❑



DIE RICHTIGEN EINSTELLUNGEN FÜR IHR SYSTEM

EINSTELLUNGEN:

Auflösung: 1.024x768
Anisotropischer Filter/Anti-Aliasing: 1x/Deaktiviert
Lichtqualität: Mittel
Texturqualität: Hoch
Schattenqualität: Mittel
Grasqualität: Niedrig
Grafikbild-Ausblendung: Mittel
Feldtiefe: Deaktiviert
Charaktersichtweite: Nah
Anzahl Kleintiere: Wenige



SPIELBAR | Ohne Detailreduktion wären der Prozessor und die Grafikkarte zu leistungsschwach. Die Optik ist dennoch passabel.

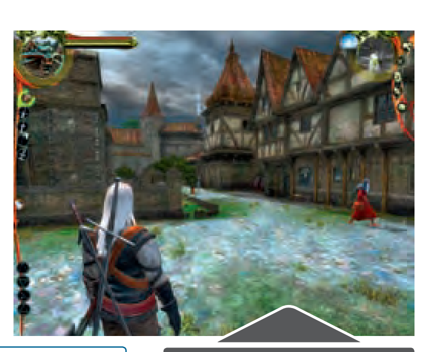
SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** Athlon 64 3200+
- **GRAFIKKARTE:** Geforce 7600 GT
- **ARBEITSSPEICHER:** 1 GB RAM



EINSTELLUNGEN:

Auflösung: 1.024x768
Anisotropischer Filter/Anti-Aliasing: 4x/2x
Lichtqualität: Hoch
Texturqualität: Hoch
Schattenqualität: Hoch
Grasqualität: Hoch
Grafikbild-Ausblendung: Lang
Feldtiefe: Aktiviert
Charaktersichtweite: Fern
Anzahl Kleintiere: Viele



OPTISCHES TUNING | Bereits mit einer Grafikkarte der Mittelklasse können Sie die Kantenglättung und den anisotropen Texturfilter einschalten.

SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** C2D E6400/X2 5000+
- **GRAFIKKARTE:** Radeon X1950 Pro
- **ARBEITSSPEICHER:** 2 GB RAM



LEISTUNGSCHECK

Spielbarkeit: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal
*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind eine zweifache Kantenglättung und ein 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

GRAFIKKARTEN / PROZESSOREN		Geforce 6600 GT, Geforce 8500 GT, Radeon X800 Pro, Radeon X1650 Pro 800x600	1.024x768	Geforce 6800 GT/Ultra, Geforce 7600 GT, Radeon X1600 XT, Radeon X1800 GTO/XL 1.024x768	1.280x1.024	Geforce 7900/7950 GT, Geforce 8600/8800 GTS, Radeon X1900 XT/GT, Radeon X1950 GT/Pro 1.024x768	1.280x1.024	Geforce 7900 GTX, Geforce 8800 GTS/GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, Radeon X2900 XT 1.024x768	1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 3 GHz oder Athlon XP 3000+/64 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 4000+/X2 4600+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 6000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM: 256 MB (Unzumutbar) | 512 MB (Unzumutbar) | 1 GB (Akzeptabel) | 2 GB (Optimal)

Obwohl The Witcher auch mit einer leistungsstarken Einkern-CPU gut spielbar ist, empfehlen wir für mehr Leistungsreserven bei Szenen mit besonders viel animierter Geometrie einen Zweikernprozessor. Bremst die Leistung Ihrer Grafikkarte den Spielspaß, verringern Sie zuerst die Auflösung. Das bringt einen Leistungsgewinn von bis zu 16 Prozent.

TUNING

Wichtige Tipps

TIPP 1
DIE CHARAKTERSICHTREICHWEITE REDUZIEREN



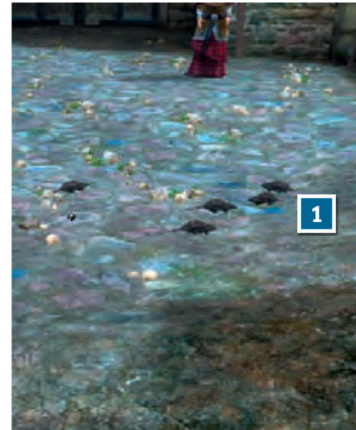
◀ **HOHE WEITSICHT** | Stellen Sie den Schieberegler auf „Fern", haben Sie die maximale Sichtweite und bekommen auch Objekte wie Häuser (1) oder Bäume (2) noch zu Gesicht, die weit weg sind.

▶ **OBJEKTSCHWUND** | Mit der Einstellung „Nah" verschwinden viele entfernte Objekte im Pixelnebel (3, 4). Im Gegenzug bietet die Option das größte Tuning-Potenzial. Eine minimale Sichtweite steigert die Leistung um bis zu 56 Prozent (gemessen mit Athlon 64 3500+, Geforce 7600 GT).



TIPP 2
DIE ZAHL DER KLEINTIERE VERRINGERN

Die Darstellung und Animation von Kleintieren wie Ratten (1), Hühnern oder Vögeln, mit denen der Protagonist nicht interagieren kann, belastet Ihren Prozessor und Ihre Grafikkarte gleichermaßen. Wer zugunsten der Performance auf eine hohe Zahl an Tieren verzichtet (2), kann die Framerate um bis zu 36 Prozent steigern.





TIPP 3
DIE GRASQUALITÄT MINIMIEREN

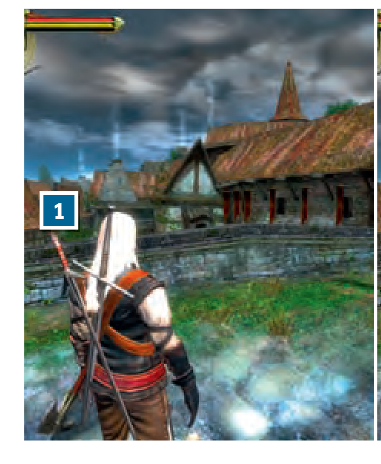
Sie kämpfen mit leistungsschwacher Hardware um jedes einzelne Bild? Dann empfehlen wir unter der Option „Grasqualität" den Minimalwert („Aus") einzustellen. Bei dieser Einstellung kommt bei der Grasdarstellung keine animierte Geometrie (1) mehr zum Einsatz, sondern nur noch eine Grastextur (2). Das sieht zwar nicht unbedingt realistisch aus, wird aber mit einem Leistungsplus von bis zu 8 Prozent belohnt.





TIPP 4
MIT EINER NIEDRIGEN LICHTQUALITÄT SPIELEN

Rollenspiel-Fans mit einer sehr schwachen Grafikkarte (Geforce 6600 GT/Radeon HD2400 XT) sollten mit einer geringen Beleuchtungsqualität vorliebnehmen (2). Stellen Sie „Niedrig" ein, klettert die Fps-Rate um bis zu 8 Prozent. Dafür verringert sich die Zahl der dynamischen Lichtquellen und der Bloom-Effekt (1) fehlt.



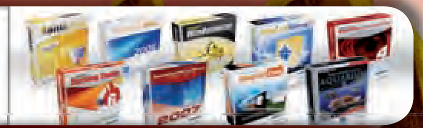




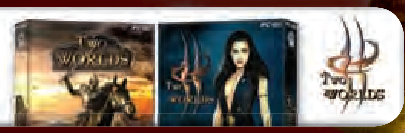
WIR DANKEN UNSEREN 300.000 KUNDEN

FÜR DAS ENTGEGENGEBRACHTE VERTRAUEN

1. Zu jedem PC gibt es ein Softwarepaket im Gesamtwert von 345€ **GRATIS**



2. Das Top Game **Two WORLDS** erhalten Sie zu jedem* bestellten PC-System **GRATIS!**
*gilt nur bei PC-Systemen ab 400,- €

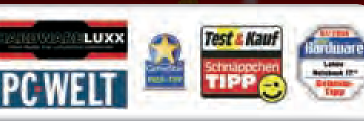


3. Verwendung bester Qualitätskomponenten auch schon bei PCs ab 199€ (z.B. Compucase Gehäuse, ASUS-Mainboards, Samsung/Kingston Speicher)

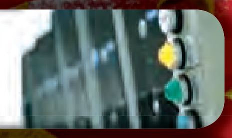
4. Alle PCs werden in speziellen Systemverpackungen inkl. Transportversicherung versendet



5. Mehrfach ausgezeichnete PC-Systeme Testsieger in Preis/Leistung



6. Alle unsere PC-Systeme durchlaufen vor der Auslieferung an Sie einen 8 Stunden Langzeittest



7. Im Gegensatz zu unseren Mitbewerbern liefern wir Ihnen auch wirklich das, was abgebildet wird!



(01801) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40

Bestellannahme 7 Tage die Woche, Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

www.one.de



VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*
*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands
Alle PCs werden inklusive Systemverpackung
+ DHL Transportversicherung versendet!
DHL
nur 6.-90 €
zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.
15,4" WXGA
inkl. 1,3 MegaPixel
Webcam
one
intel Core 2 Duo inside
Intel® Core® 2 Duo Prozessor
T5250 mit 2x 1.5 Ghz
2048MB DDR2-Speicher
160GB SATA Festplatte
128MB NVIDIA®
GeForce™ 8400GS
NVIDIA GeForce
15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam
649.- €
oder Finanzkauf ab 12€/mtl.**
Art-Nr. 4309
Inklusive Windows Vista® Home Premium 728.-99
Intel® Celeron® M Prozessor
440 mit 1.86 Ghz
1024MB DDR2-Speicher
80GB SATA Festplatte
128MB NVIDIA®
GeForce™ 8400GS
DVD-Brenner Laufwerk
15,4" WXGA
inkl. 1,3 MegaPixel
Webcam
intel Celeron M inside
NVIDIA GeForce
15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam
519.- €
oder Finanzkauf ab 9€/mtl.**
Art-Nr. 4308
Inklusive Windows Vista® Home Premium 598.-99
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
T5450 mit 2x 1.66 Ghz
2048MB DDR2-Speicher
160GB SATA Festplatte
256MB NVIDIA®
GeForce™ 8600GS
DVD-Brenner Laufwerk
15,4" WXGA
inkl. 1,3 MegaPixel
Webcam
15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, 1.3 Megapixel Webcam
739.- €
oder Finanzkauf ab 14€/mtl.**
Art-Nr. 4263
Inklusive Windows Vista® Home Premium 818.-99
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Dynamic Pixels_www.dpxs.de
Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr
(01801) 99 40 40
0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)
Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40
Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg



BISHER MEHR ALS 300.000 KUNDEN



one empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®





- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, HDMI, Bluetooth, DVD-Brenner Laufwerk

869.- €
oder Finanzkauf ab 16€/mtl.**
Art-Nr. 4310

Inklusive Windows Vista® Home Premium 948.99

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5450 mit 2x 1.66 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk



15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, HDMI, Bluetooth

749.- €
oder Finanzkauf ab14€/mtl.**
Art-Nr. 4311

Inklusive Windows Vista® Home Premium 828.99

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- HD-DVD Rom + DVD-RW Combo Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, HDMI, Bluetooth

1049.- €
oder Finanzkauf ab 20€/mtl.**
Art-Nr. 4312

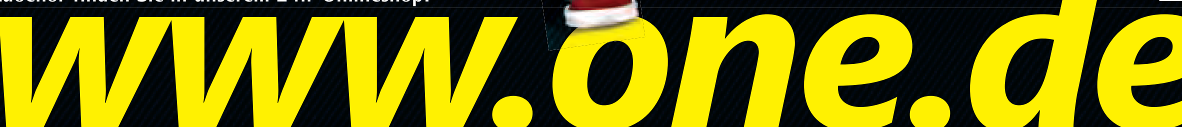
Inklusive Windows Vista® Home Premium 1128.99

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.



... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner



VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

one

intel Core 2 Duo inside

17" WUXGA Glare Type Display

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7700 mit 2x 2.4 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8700 GT

NVIDIA GeForce

17" WUXGA Glare Type Display (1920x1200 Pixel), 7.1 Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

1599.- € oder Finanzkauf ab 30€/mtl.**

Art-Nr. 4313

Inklusive Windows Vista® Home Business 1718.99

17" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, HDMI, 4in1 Cardreader, Wireless LAN, 1.3 Megapixel Webcam

899.- € oder Finanzkauf ab 17€/mtl.**

Art-Nr. 4314

Inklusive Windows Vista® Home Premium 978.99

17" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- HD-DVD Rom + DVD-RW Combo Laufwerk

17" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, HD-DVD Rom + DVD-RW Combo Laufwerk, Bluetooth, HDMI, Wireless LAN, 4in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

1149.- € oder Finanzkauf ab 21€/mtl.**

Art-Nr. 4315

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1228.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Dynamic Pixels_www.dpxs.de



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(01801) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Gothic 3** und **Battlefield 2142** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3	ca. € 170,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 (1,4 ns)	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,3 Fps	36,5 Fps	2,96
▶ Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 170,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 90,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Xfx GF 8800 Ultra	ca. € 580,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 [0,8 ns]	648/1.134 MHz	128/max. 128	0,8/3,1 Sone	83,2 Fps	82,7 Fps	1,46
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 450,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 450,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 330,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
▶ Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 260,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	2,04**
Foxconn GF8800 GTS/320	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/900 MHz	96/max. 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	2,04**
Asus EAH2900XT/G/HTVD/512M	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 [1 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,30
MSI RX2900XT-VT2D512E-HD	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 [1 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,32
Powercolor HD2900 Pro	ca. € 230,-	Radeon HD2900 Pro	512 DDR3 [1,1 ns]	600/792 MHz	320/64	1,3/3,5 Sone	58,7 Fps	39,8 Fps	2,38
Powercolor X1950 Pro	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 150,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	34 Fps	27,5 Fps	3,07
Club 3D CGAX-XT256H	ca. € 120,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR4 [0,9 ns]	800/1.100 MHz	120/24	0,4/0,6 Sone	27,5 Fps	17,5 Fps	3,36

MAINBOARDS

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium Dual-Core, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte P35-DS4	ca. € 140,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,40
▶ Gigabyte P35-DS3P	ca. € 120,-	P35	F2/1.1	3	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, DDR2 und DDR3	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,41
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 140,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte G33-DS3R	ca. € 95,-	G33	F2/1.0	2	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, GMA 3100 (Grafik)	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 150,-	P965	0702/1.00G	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte P35-DS3	ca. € 90,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5N-E SLI	ca. € 95,-	Nforce 650 SLI	0602/1.01G	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 95,-	Nforce 650 SLI	2.0/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit P35-E	ca. € 80,-	P35	1.1/1.0	3	x16 (1), x1 (2)	1x 100 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 55,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	4	x16 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,43

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Premium	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Crosshair	ca. € 190,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Poster	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 80,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,47
Gigabyte M55S-S3	ca. € 65,-	Nforce 550	F5/1.1	2	x16 (1), x1 (4)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 95,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 80,-	RD580/SB600	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Abit KN9	ca. € 60,-	Nforce4 Ultra	1.1/1.000	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	1,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,63
Asrock AM2NF3-VSTA	ca. € 45,-	Nforce3 250	1.80/1.03	5	AGP x8 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,09

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 90,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
▶ Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 25,-	1x 512 MB, DDR400	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 500,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 150,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	4-4-4-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-4-3-9, 1T	4-4-4-12, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 55,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
Corsair TWIN2X2048-8500C5D	ca. € 170,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	587 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
OCZ Reaper OCZ2RPR10662GK	ca. € 160,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,69
▶ Take MS TMS1GB264C081-805AP	ca. € 25,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-15	520 MHz DDR, 1,8 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,87
MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 70,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15, 2T	Nicht möglich	2,05
A-DATA Vitesta DIMM Kit 2048MB	ca. € 70,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	470 MHz DDR, 2 Volt	5-5-5-18, 1T	Nicht möglich	2,06

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION



Mit dem W2207h präsentiert HP einen spieletauglichen 22-Zoll-TFT, der mit einer guten Reaktionszeit von 29 Millisekunden, einer sehr guten Farbqualität und einem regelbaren Helligkeitsbereich von 57 bis 232 Candela punktet. Einziger Kritikpunkt: Der Schirm spiegelt stark.

Hersteller: HP
Preis: Ca. € 300,-
Website: www.hp.com/de

WERTUNG: 1,97

PRO FLIGHT YOKE SYSTEM

Das mit 14 Zusatztasten und drei Belegunsebenen ausgestattete Steuerhorn ist eine gute Alternative zum hochwertigen Joystick. Die mitgelieferte Schubkontrolle reagiert ebenfalls präzise.

Hersteller: Saitek
Preis: Ca. € 150,-
Website: www.saitek.de

WERTUNG: 1,85

WIRELESS ENT. DESKTOP 8000

Das Paket, das aus dem Wireless Keyboard 8000, der Lasermaus 8000 sowie einer Ladestation besteht, eignet sich dank vieler Funktionen und Tastenbeleuchtung für Multimedia-Fans.

Hersteller: Microsoft
Preis: Ca. € 215,-
Website: www.microsoft.de

WERTUNG: 2,14

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m	-	1,71
▶ Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 200,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m	-	1,80
Breitbild (16:10-Format)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m	-	1,97
HP W2207h (22 Zoll)	ca. € 300,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m	USB-Hub, Audio	1,97
▶ Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll)	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m	Lautsprecher, Webcam	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach/** Anwendungs-Benchmark des Testprogramms h2benchw; je mehr Punkte, desto besser.

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Anwendungsindex**	Wertung
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 170,-	SATA I	143,1 GB	10.000	0,2 Sone/1,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1/66,7 MB/s	39,9	1,74
▶ Samsung Spinpoint T HD501LJ	ca. € 85,-	SATA II	465,8 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2/63 MB/s	31,4	1,90
WD Caviar SE WD4000KS	ca. € 75,-	SATA II	372,6 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	12,9 ms	16 MB	61,4/61,4 MB/s	27,9	2,06

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 330,-	7+1	700 Watt	Je 70 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 155,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 170,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 75,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,65
Microsoft Habu	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,67
▶ Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

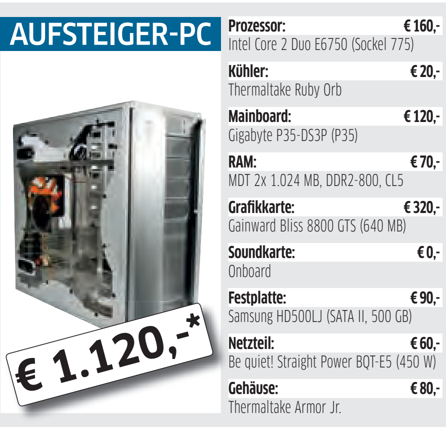
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



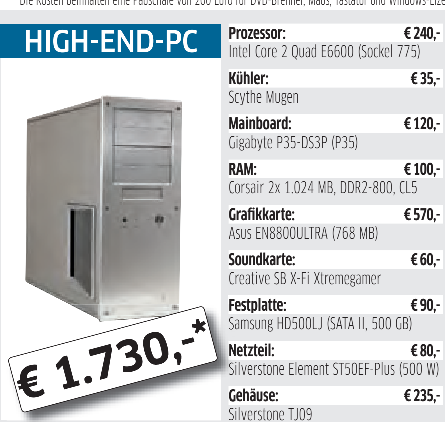
Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 X2 4400+ (Sockel AM2)	€ 70,-
Kühler: Boxed-Kühler	€ 0,-
Mainboard: MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	€ 60,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	€ 70,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon X1950 Pro	€ 120,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	€ 55,-
Netzteil: Cooler Master Extremepower (430 Watt)	€ 45,-
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 40,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	€ 160,-
Kühler: Thermaltake Ruby Orb	€ 20,-
Mainboard: Gigabyte P35-DS3P (P35)	€ 120,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 70,-
Grafikkarte: Gainward Bliss 8800 GTS (640 MB)	€ 320,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 90,-
Netzteil: Be quiet! Straight Power BQT-E5 (450 W)	€ 60,-
Gehäuse: Thermaltake Armor Jr.	€ 80,-

HIGH-END-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Quad E6600 (Sockel 775)	€ 240,-
Kühler: Scythe Mugen	€ 35,-
Mainboard: Gigabyte P35-DS3P (P35)	€ 120,-
RAM: Corsair 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 100,-
Grafikkarte: Asus EN8800ULTRA (768 MB)	€ 570,-
Soundkarte: Creative SB X-Fi Xtremegamer	€ 60,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 90,-
Netzteil: Silverstone Element ST50EF-Plus (500 W)	€ 80,-
Gehäuse: Silverstone TJ09	€ 235,-

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

one empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®



AMD Phenom™ X4 9500

- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9500 (4x 2.2 Ghz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Chipsatz: AMD 790x
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon® HD3870 DDR4
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

ATI Radeon GRAPHICS

AMD Phenom

799.- € oder Finanzkauf ab 15€/mtl.**

Art-Nr. 4320

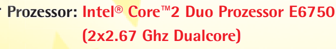
Inklusive Windows Vista® Home Premium 878.99

Intel® Core™2 Duo E6750

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6750 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8800GT
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

899.- € oder Finanzkauf ab 17€/mtl.**

Art-Nr. 4321



978.99

Intel® Core™2 Quad Q6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1099.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.**

Art-Nr. 4322

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1178.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr



(01801) 99 40 40



(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg



BISHER MEHR ALS 300.000 KUNDEN



one empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®



Intel® Core™2 Extreme Quad QX9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad Prozessor QX9650 (4x 3.0 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N32-E SLI
- Festplatte: 2000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800Ultra SLI
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner, HD-DVD Rom
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Dual Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

NVIDIA GEFORCE

3799.- €

oder Finanzkauf ab 72€/mtl.**

Art-Nr. 4323

Inklusive Windows Vista® Ultimate 3948.99

Intel® Core™2 Duo E6850

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6850 (2x3.0 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1399.- €

oder Finanzkauf ab 26€/mtl.**

Art-Nr. 4324

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1548.99

Intel® Core™2 Quad Q6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800Ultra
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner, 18xDL DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

1699.- €

oder Finanzkauf ab 32€/mtl.**

Art-Nr. 4325

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1848.99

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.



... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

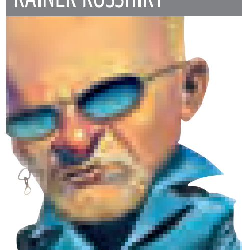
Microsoft GOLD CERTIFIED



ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich denke, das Thema ‚Einkauf' wurde von mir zwischenzeitlich ausreichend und sehr erschöpfend erörtert."

Aber das Thema der grundsätzlichen Inkompatibilitäten von Mann und Frau gibt noch sehr viel her und ein weiterer Punkt brennt mir gewissermaßen auf der Zunge beziehungsweise der Tastatur. Was immer wieder unterschätzt wird, ist der grundsätzlich andere Gebrauch der Sprache von Männern und Frauen. Zwar benutzen Frauen (meistens) die gleichen Worte wie wir, aber in einer ungleich höheren Konzentration. Männer teilen so kurz wie möglich mit, was sie eben zu sagen haben – Frauen schmücken dies gern mit ein paar Hundert zusätzlichen Worten aus. Männer versuchen, die verbalen Mitteilungen auf ein Minimum zu beschränken, indem sie zusätzlich die eh schon vorhandenen Gegebenheiten mit einbeziehen. Offensichtlich hat dies etwas mit der unterschiedlichen Vernetzung der beiden Hirnhälften zu tun. Zur Veranschaulichung mag uns hier ein typisch männliches Substantiv dienen, nämlich „Alter". Männer verwenden es gern als universelle Etikette für einfach jeden, was keineswegs unhöflich gemeint ist und uns die Mühe spart, sich eine Vielzahl von Namen merken und auch benutzen zu müssen. Neutral ausgesprochen ist es zusätzlich noch eine Begrüßungsfloskel wie „Schön, dich mal wieder zu sehen, mein Freund". Bis hierher können die meisten Frauen auch noch folgen. Wird das Wort „Alter" jedoch gedehnt und tief ausgesprochen, drückt Mann damit seine Bewunderung und/oder Anerkennung aus. Auch eine Betonung mit absteigendem Tonfall ist gebräuchlich, die dann das genaue Gegenteil ausdrückt. Hier wird das Wort zum konkreten Vorwurf. „Alteeer!" (abfallende Stimme) kann so also bedeuten: „Du stehst im Bild und ich würde es begrüßen, wenn du deinen Standort in den nächsten zwei Sekunden minimal verändern könntest." Natürlich kann man es auch mit aufsteigender Stimmlage verwenden und somit eine konkrete Frage in den Raum stellen. Prädikat und Objekt ergeben sich hierbei stets aus der momentanen Situation und müssen nicht zusätzlich angegeben werden. „Alter?" (aufsteigende Stimme) kann dann zum Beispiel bedeuten: „Ist das jetzt wirklich dein Ernst, dass du dir mein Auto leihen wolltest, obwohl du durchaus in dem Wissen handeln müsstest, dass ich emotionale Bindungen zu diesem Wagen pflege?" Doch ich bin noch nicht am Ende, bitte bleiben Sie wach! „Alter" schnell gesprochen, hoher Tonfall, Betonung auf dem „A" ist eindeutig eine Drohung und kann Sätze wie zum Beispiel „Noch so eine Anmerkung von dir und ich sehe mich gezwungen, mangels anderer Möglichkeiten, politisch unkorrekt und juristisch relevant mit körperlichen Aktionen zu kontern, was wir dann hinterher beide bedauern würden!" Und das waren nur die gebräuchlichsten Definitionen des Wortes! Sie sehen also, meine Damen, wir sind keineswegs „maulfaul", sondern organisieren unsere Verbalitäten nur anders. Das „Hmmm" Ihres Partners beim Schuhkauf bedeutet also keineswegs Desinteresse am Objekt, sondern in Langform: „Ja, ich meine, diese Schuhe stehen dir wirklich ausgesprochen gut und ich bin dafür, dass du sie kaufst, wenn du sie bequem findest."

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Der Flansch

hoi rossi,

es gibt schon merkwürdige begriffe in deutschland, aber „Flanschen" gehört definitiv NICHT dazu. dieses kleine neue wörtchen steht in der aktuellen (10/07) ausgabe auf der seite 30, linke zeile, 2. absatz. „flanschen sie ihrem pantoffeltierchen einen stachel an" – ich glaube, da hat wohl jemand zu viel getrunken.

ps: bin auch für die vergrößerung deines bescheidenen reiches in der welt namens pc games! :) auf das ich „etwas" aus deinem reich bekommen möge!

André

Ganz grundsätzlich bin ich ja der Meinung, dass jeder erst vor der eigenen Türe kehren sollte. Es mag Sprachen geben, in denen keine Großschreibungsregeln existieren, aber Deutsch gehört definitiv nicht dazu, auch wenn mich viele Schreiber von E-Mails diesbezüglich verwirren wollen. Ständige Kleinschreibung sieht ****e aus, macht einen Text unleserlich und spart dennoch dem Schreiber keine Zeit. Wer aus gesundheitlichen Gründen nicht hin und wieder auf die „Shift"-Taste drücken kann, sollte vielleicht zur Gänze auf getipptes verzichten und seine Meinung am besten per Anruf kundtun. Sorry, aber das musste raus! Zum Flansch kann ich nur sagen, dass dies durchaus ein gebräuchliches und auch deutsches Wort ist (Ansatz an Rohren, Maschinenteilen oder Gehäusen zur Verbindung, Kupplung, Abdichtung oder zum Verschließen). Daraus das Verb „flanschen" zu machen, ist keineswegs als falsch zu werten. Selbst die Rechtschreibkorrektur (du kannst bei passender Gelegenheit ja googeln, was das ist) von Word findet daran nichts Anstößiges. In Bezug auf Lebewesen wäre dieses Wort zwar nicht unbedingt meine erste Wahl gewesen, aber umgangssprachlich ist es durchaus korrekt. Ich empfehle dir, dich künftig vorher besser zu informieren und in deiner nächsten E-Mail unbedingt auch ein paar Großbuchstaben an den passenden Stellen anzuflanschen!

FdM

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

*erneut kommt es dazu, dass jemand den Fehler des Monats gefunden hat. Diesmal glaube ich, dieser jemand zu sein! Auf Seite 89 der Ausgabe 11/07 beklagt sich Robert Horn darüber, dass sein „Plüsch-Headcrap" geklaut wurde. Übersetzt hieße dies etwa soviel wie „Plüsch-Kopfmist" oder „Plüsch-Chefsche**e" (an dieser Stelle hätte ich gern ein Foto von selbigem*

ROSSIS RACHE AN **WoW-SPIELER**

Rossi: Liebe WoW-Spieler,
ich bin euer Freund, wirklich! Wenn ich dann lesen muss, dass die echten, wahren Rollenspieler unter euch momentan nicht die glücklichsten aller denkbaren Spezies sind, erfüllt mich das natürlich mit tiefer Trauer. Eure sehr ausführlich formulierte E-Mail hat mich aufgerüttelt und selbstverständlich habe ich sie innerhalb der Redaktion weitergeleitet – zumindest anfangs. Etwas ins Grübeln bringt mich jedoch die Tatsache, dass besagte E-Mail mit identischem Inhalt mir von zwischenzeitlich 79 Personen zugestellt wurde. Ich kann euch versichern, dass ich stets meine Post aufmerksam zu lesen pflege - dass ich gezwungen werde, sie auswendig zu lernen, ist hierbei jedoch nicht unbedingt nötig. Und ich gebe auch zu, dass sich da so nach und nach eine Art von Gewöhnung an diesen Zeilen bei mir bemerkbar macht. Umso erfreulicher ist es da, dass sich immerhin noch zusätzlich 35 andere Menschen wenigstens die Mühe machten, individuelle Zeilen zu verfassen. „Ihr Postfach hat die maximale Größe überschritten" – das ist in meinem Fall zwar eine fast normale Begrüßung am Morgen, bringt mir aber immer wieder tadelnde Blicke seitens unseres Sysops ein und lässt mich von einer Welt träumen, in der sich alle so weit einig sind, dass eine einzige E-Mail für ein einziges Anliegen als ausreichend empfunden wird.

Mit freundlichen Grüßen:
Rainer Rosshirt

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht natürlich noch aus.

Warnung: Jeder der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

verlangt, aber es scheint ja nicht mehr da zu sein). Ich denke, dass Herr Horn allerdings ein „Plüsch-Headcrab“ meinte, was auch logisch wäre, da er ja bei Valve zu Besuch war. Sollte ich irgendetwas gewonnen haben (und sei es nur ein Autogramm oder eins der bekannten „Ros-Shirts“), schreiben Sie mir bitte zurück, da ich nur ungern direkt meine Adresse per Mail versende!*

Mit freundlichen Grüßen an dich und das gesamte PC-Games-Team und vielen Dank für den monatlichen Lesespaß,

Euer Toaster

Sehr geehrter Herr Toaster, mit Freude durfte ich Ihre Zeilen lesen, die mir gerade in diesen Tagen eine echte Lebenshilfe sein konnten. Nicht nur, dass ich Ihnen so viel Mühe wert war, auch Großbuchstaben zu verwenden, Sie beweisen auch, dass Sie die aussterbende Kunst beherrschen, die Buchstaben in richtiger Größe und richtiger Reihenfolge anzuordnen. Allein dies wäre schon eine Belohnung wert. Offensichtlich sind Sie zudem in mehr als nur einer Landessprache firm – selbst wir haben diesen Fehler übersehen, wofür wir uns jetzt entsetzlich schämen. Unsere Version ist zwar lustiger, aber Ihre ist zweifellos die einzig richtige. Da ich Ihren Zeilen eine milde Form der Paranoia zu entnehmen glaube, können Sie uns Ihren Absender auch fernmündlich mitteilen, oder Ihren Preis persönlich bei uns am Empfang abholen.

Nachhilfe

Hi Rossi,

ich suche schon seit Jahren verzweifelt nach dem Fehler des Monats und ich befürchte, dass ich ihn dieses Mal gefunden habe: Auf Seite 165 schreibst du, dass ein gewisser „K.“ den Preis bekommt und „Einer“ neben dem materiellen Preis auch gewonnen werden kann – müsste es aber nicht heißen, dass „keiner“ was bekommt?

Liebe Grüße aus Burscheid, Marc

Ich hätte jetzt nicht gedacht, dass ich diesen uralten Gag auch noch erklären muss. Aber genau das ist es ja eigentlich, was ich an meinem Beruf so liebe. Man kann sich niemals auf irgendetwas verlassen und wird immer wieder aufs Neue überrascht. Einen ähnlich abwechslungsreichen Beruf haben wahrscheinlich nur noch Tiefseeforscher, wobei ich mir sicher bin, dass mir schon wesentlich mehr höchst exotische Spezies ins Netz gegangen sind als denen! Hast du dir den Namen „K. Einer“ schon einmal laut vorgelesen? Das würde einiges erklären. Falls dir immer noch nichts dämmert, denke dir einfach den Punkt als stummen Laut und was hörst du dich dann sprechen? Genau. So einfach kann Humor sein. Man braucht nur 771 Buchstaben, um sogar dir einen dürren Scherz zu erklären.

Quiz

Hallo Rossi,

die Antwort zu obiger Frage aus der PC Games 12/07 ist wirklich sehr einfach, da sich der gute Mann selbst verrät. Auf seinem T-Shirt steht groß das Wort Nektar. Zudem steht er stolz vor seinem neuen High-Tech-Bienenschutzanzug. Daher die Antwort: Der gute Mann ist Imker.

Viele Grüße und mach weiter so.
Reiner Wald

Selbstverständlich ist es Absicht, dass sich die versteckten Hinweise im Bild sehr oft als Holzweg entpuppen. Bei besagtem Schutzanzug handelt es sich um sogenanntes „Dekorationsmaterial“, das sich hier des Öfteren findet. Wie bei solchen Dingen üblich, erfüllt es keine besondere Funktion, außer im Weg zu stehen und zu dekorieren, ein Schicksal, das auch einige Kollegen teilen – Imker befinden sich jedoch keinesfalls darunter!

Fehlstart

Hey Rossi,

ich glaube, ich habe den Fehler des Monats gefunden, und zwar steht in Ausgabe 12/07 im Crysis-*Test: „In der Rolle eines Elitesoldaten, Spitzname Nomand, stürzen Sie zu Beginn des Abenteuers per Fallschirm gen Erde ...“*

Schöne Grüße ans Team:
Dennis Heinze

Jetzt hast auch du es geschafft, mich zu verwirren. Und das sogar erheblich. Wo sollte sich denn hier deiner Meinung nach ein Fehler versteckt haben? Grammatikalisch kann ich nichts



WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets.
Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

Verwerfliches daran finden und auch die Rechtschreibprüfung macht keine roten Kringel. Inhaltlich ergibt der Satz durchaus Sinn und auch der logische Zusammenhang ist korrekt, wenn man davon absieht, dass mit „Sie" auch ich gemeint bin und für mich absolut nichts richtig sein kann, was mit Fallschirmen zu tun hat – „dank" meiner Höhenangst. Aber das sind Spitzfindigkeiten. Drei Stunden später traf mich dann die Erkenntnis wie ein Blitzschlag (es war eher der Tritt des Textchefs), der mich auf die höchst unzulässige Schreibweise des Namens hinwies – „Nomand" stand statt „Nomad" im Heft. Du liegst richtig, ich habe unrecht und irgendwie muss dafür ein Sonderpreis raus, oder?

Frauenfragen

Hallo Rossi,

zuletzt fragtest du dich, warum Frauen Männer immer mit zum „Shoppen" nehmen. Gründe dafür könnten sein, dass sie jemanden zum Schleppen der Tüten brauchen oder die Geldkarte der Frau ja immer aus Zufall leer ist und somit die Männer zahlen müssen. Natürlich könnte es auch sein, dass die Frau immer jemanden braucht, der ihr sagt, wie toll sie denn in den Klamotten aussieht und dass sie diese auch mit Sicherheit kaufen kann. Da Frauen aber auch grauenvoll sein können, kam mir die Idee, dass sie Männer leiden sehen wollen, wenn sie die tollen Elektrofachmärkte sehen und stattdessen Kleidung mit der Frau kaufen müssen. Ich hoffe, dass ich dir ein bisschen helfen konnte.

Mit freundlichen Grüßen
Bastian Böttcher

Die Frauen, die ich kenne, verfügen über eigenes Einkommen, das für solche Zwecke auch ausnahmslos zum Einsatz kommt. Eventuell solltest du bei deiner Erkenntnis überprüfen, ob deine Auswahl an möglichen Partnerinnen nicht eventuell suboptimal ist. Auch an die Möglichkeit der Bestätigung mag ich nicht so richtig glauben, weil es für mich eine gänzlich neue Erfahrung wäre, dass in solchen Angelegenheiten meine Meinung auch ein Gewicht hätte und je ernsthaft in Erwägung gezogen worden wäre. Der Denkansatz ist jedoch interessant. Könnte es sein, dass Frauen statt der eigenständigen Meinung nur eine Bekräftigung des eigenen Standpunktes erwarten? Mit etwas gutem Willen seitens der Weiblichkeit könnte dies auch mittels eines gut abgerichteten Papageis geschehen. Sicherheitshalber habe ich mir die Idee des Papageiverleihs vor Schuh- und Bekleidungsgeschäften bereits sichern lassen. Bei vermehrtem Einsatz solcher „Männerhilfen" würde sich das Geschrei in den Läden zwar vervielfachen, was jedoch kaum störend auffallen dürfte. Es bliebe somit nur noch das Problem des bei Vögeln typischen, unkontrollierten Stuhlgangs zu lösen, was höchst widrig sein dürfte, da Männer selbst in solchen Extremsituationen nur sehr selten zum spontanen Erbrechen neigen – der maskulinen Art der Selbstbeherrschung sei an dieser Stelle aufrichtiger Dank ausgesprochen.

Bestellung

Nachdem ich auf der PC GAMES Seite im Internet im Gästebuch habe, dass man hier fehlende Ausgaben nachbestellen kann, würde ich gerne Ausgabe 92 nachbestellen. Und wehe es geht nicht, schließlich ist der Gästebucheintrag von Weber Sebastian und der wird es schon wissen.

Sie und die anderen Redakteure grüßt
der User Ihrer Seite LordVampyrus!

Natürlich kann man entgangene Ausgabe nachbestellen, aber doch nicht rückwirkend bis zur Einführung des Buchdrucks. Grundsätzlich würde ich erst einmal wissen wollen, was man mit der Ausgabe 06/00 heute noch anfangen kann. Hierbei handelt es sich aber nur um privates Interesse. Da wir kein Lager im Format eines Flugzeughangars haben, sind derartige Altertümer natürlich nicht mehr nachbestellbar. Bis hierher wäre ja alles noch kein Problem gewesen, wenn deine E-Mail nicht noch zusätzlich eine Drohung beinhalten würde. Da ich bayrischer Herkunft bin, pflege ich auf Drohungen etwas äh... spröde zu reagieren und bin geneigt, alles weitere auf Sebastian zu schieben. Eine Lebensweisheit gibt es dennoch: Vorsicht wenn ein Bayer zurück weicht. Er nimmt Anlauf!

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(F) Festplatte, die



Magnetischer Datenspeicher, auf dem beliebige Datensätze abgespeichert werden können. Ursprüngliche Hauptaufgabe war es, das sogenannte „Betriebssystem" zu beherbergen, was jedoch immer mehr in den Hintergrund tritt. Festplatten gibt es mit unterschiedlichen Kapazitäten und in zwei grundsätzlichen Gruppen: „zu klein" sowie „viel zu klein". Oft und gern auch als externe Variation eingesetzt, um die MP3-Sammlung dem Auge des Staatsanwaltes zu verbergen, oder die Porno-Sammlung vor der Partnerin. In seltenen Fällen auch zu Back-up-Zwecken. Merke: Wer eine externe 500-GB-Platte kauft, hat auch viel zu verbergen!

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt auf seine eigene Verantwortung.

Kamera Detektor

Spielzeug für Paranoiker!

Menschen, die wie ich mit einer Fotophobie durchs Leben gehen, wird es freuen, dass es nun für den kleinen Geldbeutel einen Kamera Detektor gibt. Funktioniert natürlich nur bei Funkkameras und auch dann nur, wenn diese sich in unmittelbarer Nähe befinden. Leider tendiert das handliche Gerät zu Fehlalarmen – hoffe ich zumindest. Wenn nicht – dann sind nahezu überall hier Kameras versteckt. Selbst in meiner Funkmaus haben die grauen Männer offenbar schon eine installiert!



Quelle: http://scientificsonline.com/product.asp?pn=3102560&bhcd2=1194194032

LESER DES MONATS

Julian hat auf seiner Safari ein Prachtexemplar der PC Games gefangen.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.





ICH ZEIGS DIR.



BIST DU BEREIT?

Ist Dein Gaming-PC bereit für DirectX® 10? Die meisten „Performance“-PCs sind es nicht. Leg’ los mit NVIDIA® SLI™-Equipment und erlebe die aktuellsten DirectX® 10 Games in NVIDIA-Qualität: The way it’s meant to be played! Explosionen so realistisch, dass Du den Rauch riechen kannst. Gesichter so lebensecht, dass Du die Schweißperlen auf der Stirn Deines Gegners zählen kannst. Umgebungen so detailliert, dass Du die Bäume an ihrer Borke erkennst. Steigere Deine Leistung bis auf das Doppelte im Vergleich zu einem PC mit nur einer Grafikkarte. Jetzt bist Du bereit.

Weitere Informationen unter **www.nvidia.de/sli**

Hol Dir jetzt einen NVIDIA® SLI™ PC oder Notebook von unseren SLI zertifizierten Partnern:



arlt.de/nvidia



atelco.de/nvidia



combatready.de/nvidia



cyber-system.de/nvidia



wielander-schmiede.de/nvidia



hyrican.de/nvidia



kmelektronik.de/nvidia



massive-machine.de/nvidia



pcspezialist.de/nvidia



leo-computer.de/nvidia



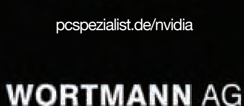
tarox.de/nvidia



toshiba.de/nvidia



vobis.de/nvidia



wortmann.de/nvidia



zykon-systems.de/nvidia

Gewinnspiel

Ist Ihr PC bereit für DirectX® 10? Die meisten „Performance"-PCs sind es nicht. Deshalb verlosen wir in Kooperation mit NVIDIA und ATELCO drei nagelneue PCs.



ATELCO Computer

Gewinnen Sie einen von 3 PCs

Einfach unsere Gewinnspielfrage beantworten und gewinnen. Alle Informationen zu SLI finden Sie unter www.nvidia.de/sli.

SLI PC des Monats



ATELCO 4maxx! Intel Core 2 Duo E6850 8800GTX SLI

- 2x NVIDIA GeForce® 8800 GTX Grafikprozessor (MSI-Grafikkarte, SLI, 768 MB)
- MSI-Mainboard P6N SLI
- Intel® Core™ 2 Duo (E6850)
- 2 GB Arbeitsspeicher (DDR2)
- 500-GB-SATA-II-Festplatte (16 MB)
- Coolermaster-Cavalier3-Gehäuse
- 850-Watt-Be-Quiet!-Netzteil
- LG-DVD-Brenner und -DVD-Laufwerk
- Creative Sound Blaster X-FI Xtreme
- Logitech Gaming Keyboard und Laser-Maus
- Microsoft® Windows Vista™ Home Premium
- Software: Ahead Nero 7 Essentials
- Software: Company of Heroes
- Samsung-22"-Monitor (SyncMaster 226BW, 2ms, DVI)



Wert des PCs: € 2.666,-

ATELCO 4gamez! Intel Core 2 Duo E6850

- MSI-Grafikkarte (768 MB, DDR3)
- MSI-Mainboard P6N SLI
- Intel® Core™ 2 Duo (E6850)
- 2 GB Arbeitsspeicher (DDR2)
- 500-GB-SATA-II-Festplatte (16 MB)
- Coolermaster-Cavalier3-Gehäuse
- 550-Watt-Be-Quiet!-Netzteil
- LG-DVD-Brenner und -DVD-Laufwerk
- Software: Ahead Nero 7 Essentials
- Software: Company of Heroes

Wert des PCs: € 1.299,-



ATELCO 4media! Intel Core 2 Duo E6750

- MSI-Grafikkarte (256 MB)
- MSI-Mainboard P6N SLI
- Intel® Core™ 2 Duo (E6750)
- 2 GB Arbeitsspeicher (DDR2)
- 400-GB-SATA-II-Festplatte (16 MB)
- Coolermaster-Centurion5-Gehäuse
- 500-Watt-Netzteil
- LG-DVD-Brenner und -DVD-Laufwerk

Wert des PCs: € 799,-

Alle drei Gewinnspiel-PCs können Sie auch im ATELCO-Online-Store unter www.atelco.de/nvidia kaufen.

GEWINNSPIELFRAGE

Wie viele NVIDIA-Grafikprozessoren stecken im SLI PC DES MONATS?

Mögliche Antworten:

PCG 59N A	einer
PCG 59N B	zwei
PCG 59N C	drei
PCG 59N D	vier

Die Antwort schicken Sie uns per SMS. Hängen Sie dafür an das Kennwort „PCG 59N" den Buchstaben der Lösung und Ihre Adresse an. Ihre Antwort könnte dann folgendermaßen aussehen: „PCG 59N A Adresse". Schicken Sie die Lösung an:

Deutschland: 8 20 98 Schweiz: 92 92
Österreich: 0900 700 800

Preise pro SMS: Deutschland: € 0,49*, Schweiz: sfr 0,70, Österreich: € 0,50
* Inkl. 0,12 EUR/SMS VF-D2-Transportanteil

Sie können weiterhin einfach per Postkarte am Gewinnspiel teilnehmen.

Schicken Sie diese an:

PC Games
„PCG-Gewinnspiel 12/N"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 5.12.2007. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



Ab-16-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Earth 2160 v1.37
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!
Ashampoo Clipfinder v1.20

Demos
Ankh: Kampf der Götter
Helldorado Conspiracy
Need for Speed: Pro Street
Sam & Max: Ice Station Santa
Stranger

Mods & Maps
Half-Life 2
- City 7: Toronto Conflict

Extras
Komplettlösung Earth 2160

Tools
Adobe Reader 8.0 · Direct X 9.0c · Smartsurfer · VLC Player · Wallpapers · Winzip

Seite 2:
Videos
Ankh: Kampf der Götter
Call of Duty (Meisterwerke)
Call of Duty 4
Crysis
Das schwarze Auge 4
Empire Earth 3
F.E.A.R.: Mission Perseus
Hellgate: London (Mehrspieler)
Kane & Lynch: Dead Men
Need for Speed: Pro Street
Tabula Rasa
The Witcher
Timeshift
Unreal Tournament 3

Mods & Maps
Die Gilde 2 Add-on
- Back to the Roots
Half-Life 2
- Half-Life 2 Wars
- Minerva Metastasis Final
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Physical Throwable Crates and Chests Gold Edition
- Zwei Tropfen Blut

Bugfixes
Anno 1701 Add-on v1.04 (d)
Company of Heroes Add-on v2.1.0.1(de)
Die Siedler 6 v1.20a (d)
Escape from Paradise City v1.0.0.1 (int)
HoMM5 Add-on v1.6 (eu)
Legend v1.01 (int)
PES 2008 v1.10 (int)
Rainbow Six: Vegas v1.06 (int)
The Witcher v1.1a (int)
Timeshift v1.2 (int)
World in Conflict v1.002 (de)

Ab-18-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Earth 2160 v1.37
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!
Ashampoo Clipfinder v1.20

Demo
Crysis

Mods & Maps
Die Gilde 2 Add-on
- Back to the Roots
Half-Life 2
- Half-Life 2 Wars

Extras
Komplettlösung Earth 2160

Tools
Adobe Reader 8.0 · Direct X 9.0c · Smartsurfer · VLC Player · Wallpapers · Winzip

Bugfixes
Anno 1701 Add-on v1.04 (d)
Company of Heroes Add-on v2.1.0.1 (de)
Die Siedler 6 v1.20a (d)
HoMM5 Add-on v1.6 (eu)
PES 2008 v1.10 (int)
Rainbow Six: Vegas v1.06 (int)
The Witcher v1.1a (int)
Timeshift v1.2 (int)

Seite 2:
Demo
Call of Duty 4

Videos
Ankh: Kampf der Götter
Call of Duty (Meisterwerke)
Call of Duty 4
Crysis
Das schwarze Auge 4
Empire Earth 3
F.E.A.R.: Mission Perseus
Hellgate: London (Mehrspieler)
Kane & Lynch: Dead Men
Need for Speed: Pro Street
Tabula Rasa
The Witcher
Timeshift
Unreal Tournament 3

Mods & Maps
Half-Life 2
- Minerva Metastasis Final
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Physical Throwable Crates and Chests Gold Edition
- Zwei Tropfen Blut

*Nur auf Ab-16-DVD

Vollversion: Earth 2160 v1.37

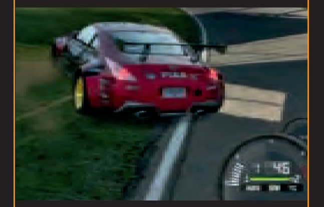


Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 512 MB RAM
- 128 MB VGA
- 1,5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP

Video: Crysis

Wird **Crysis** den hohen Erwartungen gerecht? In unserem Test-Video erfahren Sie es!

Demo: Need for Speed: Pro Street*



Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 3 GHz
- 1 GB RAM
- 128 MB VGA
- 2,2 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

PC Games — Wissen, was gespielt wird

PC Games 01/08

Vollversion: Earth 2160 v1.37



www.pcgames.de

PC Games — Wissen, was gespielt wird

DVD

TOP-VOLLVERSION EARTH 2160
Epische Echtzeit-Strategie mit Referenz-Grafik!

+ SAM & MAX: ABE LINCOLN MUST DIE!
Die bisher beste Episode des Detektiv-Duos mit genialem englischen Sprachwitz!

DAS SCHWARZE AUGE 4 DRAKENSANG
EXKLUSIV Die deutsche Antwort auf Oblivion und Witcher – 8 Seiten + 13 Minuten Video! ab Seite 34

CALL OF DUTY 4
Unglaublich mitreißende Action – besser als Crysis?

KANE & LYNCH
Brutales Action-Adventure mit packender Geschichte

TABULA RASA
- Ausführlich getestet
- Exklusives Emote im Heft

UNIVERSE AT WAR
Im Lesertest: Petroglyphs Antwort auf C&C 3 lässt Kanes Haare ergrauen!

NEED FOR SPEED PRO STREET
IM TEST Tempolimit, nein danke: Rast EA mit Karacho an die Spitze? Demo auf DVD! ab Seite 110

UNREAL TOURNAMENT 3
IM TEST Das Turnier geht los – wir testen die Spielmodi, Fahrzeuge, Grafik! ab Seite 58

01/08 | € 5,30

4 191278 205306 01

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

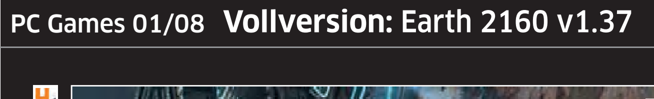
Nr. der Ausgabe: 01/08

☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich





PC Games 01/08 Vollversion: Earth 2160 v1.37



PC Games 01/08

Vollversionen:
Earth 2160 v1.37
Sam & Max:
Abe Lincoln Must Die!
Ashampoo
Clipfinder v1.20

Demo-Highlights:
Crysis**
Need for Speed:
Pro Street*
Call of Duty 4:
Modern Warfare**

Video-Highlights:
Call of Duty 4:
Modern Warfare
Crysis
Need for Speed:
Pro Street
Unreal Tournament 3

* Nur auf Ab-16-DVD
** Nur auf Ab-18-DVD

Jamba™ www.jamba.de

SMS AN 33333* 0930-033333* 6060*



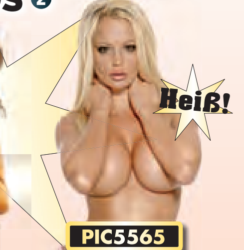
Heißer die Glocken nie schwingen!



KLINGELTON DES MONATS — TOP

titel2520 ALEX C. FT. Y-ASS — Du hast den schönsten Arsch der Welt

SEXY FARBLOGOS ❷



PIC5566 PIC5565

KLINGELTÖNE ❶

Titel	Code
Der Kleine Nils - Blödi	TITEL2521
Jamma Bär - Mauer Hymne	TITEL2522
DJ Ötzi - Ein Stern	TITEL2523
Culcha Candela - Hamma	TITEL2524
BCWW'S - Boom Chicka Wah Wah	TITEL2525
Rihanna - Don't Stop The Music	TITEL2526
Scooter - The Question Is What Is The...	TITEL2527
Ich+Ich - Vom selben Stern	TITEL2528
Alex Gaudino Ft. Crystal Waters - Destination	TITEL2529
Plain White T's - Hey There Delilah	TITEL2530
AC/DC - TNT	TITEL2531
Timbaland Ft One Republic - Apologize	TITEL2532
F. Le Grand - Put Your Hands Up 4 Detroit	TITEL2533
Nelly Furtado - Say It Right	TITEL2534
M. Becker Ft Die M. Cowboys - Das Rote Pferd	TITEL2535
Marquess - Vayamos Companeros	TITEL2536
Der Kleine Nils - Es stinkt in deiner Hose	TITEL2537
Der Kleine Nils - Hallo Abheben	TITEL2538

HEISSE VIDEOS ❷

Titel	Code
Zu Dritt...	VIDEO6707
Jenna im Flur	VIDEO6708
Sexoase	VIDEO6709
Lecken	VIDEO6710
Heiße Dusche	VIDEO6711
Lesbische Küsse	VIDEO6712
Von Hinten	VIDEO6713
In Der Wanne	VIDEO6714
Striptease	VIDEO6715
Leo Dress	VIDEO6716
Cowgirl Strip	VIDEO6717
Wassermelone	VIDEO6718
Tolle Aussichten	VIDEO6719
Sex Sklave	VIDEO6720
Lisas Latexdress	VIDEO6721
Gartenstrip	VIDEO6722
Solovorstellung	VIDEO6723
Heiße Brüste	VIDEO6724
Heiße Bettspiele	VIDEO6725
Ganz Wild	VIDEO6726
Praktikum	VIDEO6727
Sex im Auto	VIDEO6728
Show Girls	VIDEO6729
Spiel mit der Banane	VIDEO6730
Pink Camisole	VIDEO6731
Schwedische Sünde	VIDEO6732
Sauna Spiele	VIDEO6733
Schwarze Dessous	VIDEO6734
In der Küche	VIDEO6735
Table Strip	VIDEO6736
Victoria	VIDEO6737
Big Annie	VIDEO6738
Pole Dance	VIDEO6739
Unter Palmen	VIDEO6740
Am Strand	VIDEO6741
Adriana & Denise	VIDEO6742

Internetkosten der Netzbetreiber beachten.

STÖHNETÖNE ❷

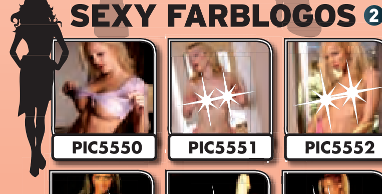
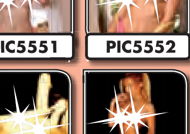
Titel	Code
Nimm Ihn In Den Mund	FUN1536
Erektions-Klingelton	FUN1537
Versautes Geheimnis	FUN1538
Komm Schon	FUN1539
Orgasmus in Holland	FUN1540
Stöpseln	FUN1541
StöhnenWild	FUN1542
Tschechin Macht Alles	FUN1543
Jaaaaaaaa	FUN1544
Stöhn Und Lutsch	FUN1545

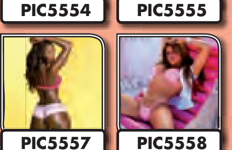
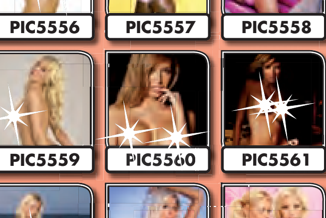
HANDY THEMEN ❷



THEME6033 THEME6034 THEME6035 THEME6036 THEME6037 THEME6038

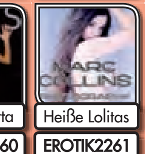
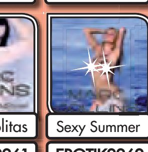
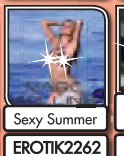
SEXY FARBLOGOS ❷

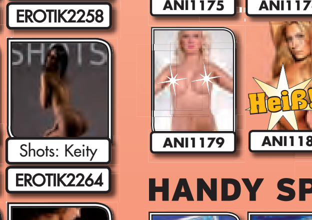



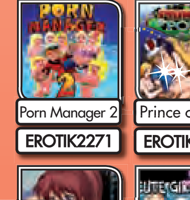
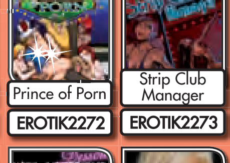
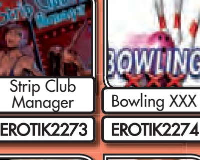
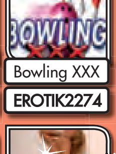
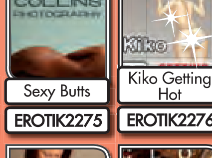
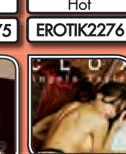
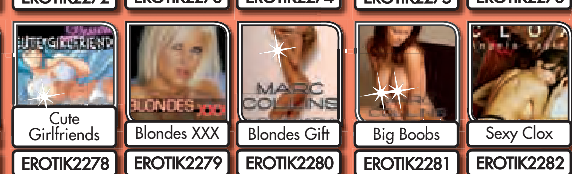
PIC5550 PIC5551 PIC5552 PIC5553 PIC5554 PIC5555 PIC5556 PIC5557 PIC5558 PIC5559 PIC5560 PIC5561 PIC5562 PIC5563 PIC5564

EROTIK DOWNLOADS ❷

Titel	Code
College Girls	EROTIK2253
Cute Girlfriends Interactive	EROTIK2254
Casino XXX	EROTIK2255
Cute Girlfriends Unzensiert	EROTIK2256
HandyLuder Manga Babe	EROTIK2257
Cute Girlfriend Dessous 1	EROTIK2258
Hot Girls: Sonia	EROTIK2259
Shots: Mirta	EROTIK2260
Heiße Lolitas	EROTIK2261
Sexy Summer	EROTIK2262
Sexy Stewardess	EROTIK2263
Shots: Keity	EROTIK2264
Sexy Handy Uhr	EROTIK2265
Paris Hilton Cam	EROTIK2266
Jordan Uncovered	EROTIK2267
Lesbische Träume	EROTIK2268
69 Kamasutra	EROTIK2269
Sexy Virgins	EROTIK2270
Porn Manager 2	EROTIK2271
Prince of Porn	EROTIK2272
Strip Club Manager	EROTIK2273
Bowling XXX	EROTIK2274
Sexy Butts	EROTIK2275
Kiko Getting Hot	EROTIK2276
Sexy Blocks	EROTIK2277
Cute Girlfriends	EROTIK2278
Blondes XXX	EROTIK2279
Blondes Gift	EROTIK2280
Big Boobs	EROTIK2281
Sexy Clox	EROTIK2282

ANIMIERTE FARBLOGOS ❷



ANI1175 ANI1176 ANI1177 ANI1178 ANI1179 ANI1180 ANI1181 ANI1182

HANDY SPIELE ❹

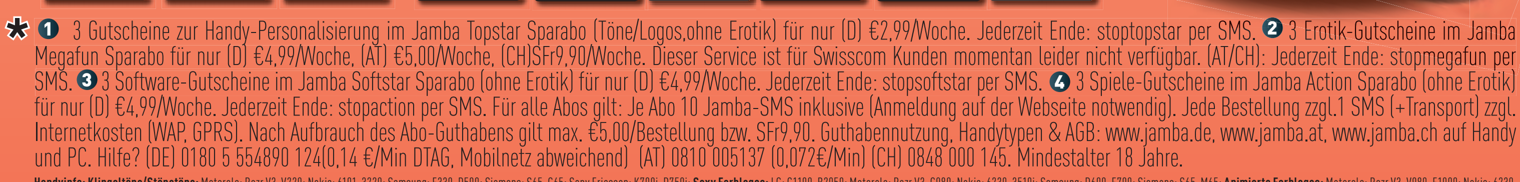
Titel	Code
Poker Pop	GAME1803
World Poker Tour	GAME1804
3D Rally	GAME1805
3D Pool Luxus	GAME1806



HANDY SOFTWARE ❸



Titel	Code
Lügendetektor	HANDY7649
Handy-Satellit	HANDY7650
Handy-Taschenlampe	HANDY7651
Lasershow	HANDY7652
Wie Frauen Ticken	HANDY7653
Handy Uhr Death	HANDY7654



* ❶ 3 Gutscheine zur Handy-Personalisierung im Jamba Topstar Sparabo (Töne/Logos,ohne Erotik) für nur (D) €2,99/Woche. Jederzeit Ende: stoptopstar per SMS. ❷ 3 Erotik-Gutscheine im Jamba Megafun Sparabo für nur (D) €4,99/Woche, (AT) €5,00/Woche, (CH)SFr9,90/Woche. Dieser Service ist für Swisscom Kunden momentan leider nicht verfügbar. (AT/CH): Jederzeit Ende: stopmegafun per SMS. ❸ 3 Software-Gutscheine im Jamba Softstar Sparabo (ohne Erotik) für nur (D) €4,99/Woche. Jederzeit Ende: stopsoftstar per SMS. ❹ 3 Spiele-Gutscheine im Jamba Action Sparabo (ohne Erotik) für nur (D) €4,99/Woche. Jederzeit Ende: stopaction per SMS. Für alle Abos gilt: Je Abo 10 Jamba-SMS inklusive (Anmeldung auf der Webseite notwendig). Jede Bestellung zzgl.1 SMS (+Transport) zzgl. Internetkosten (WAP, GPRS). Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Bestellung bzw. SFr9,90. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.jamba.de, www.jamba.at, www.jamba.ch auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 0180 5 554890 124(0,14 €/Min DTAG, Mobilnetz abweichend) (AT) 0810 005137 (0,072€/Min) (CH) 0848 000 145. Mindestalter 18 Jahre.

Handyinfo: Klingeltöne/Stönetöne: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i; **Sexy Farblogos:** LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, M65; **Animierte Farblogos:** Motorola: Razr V3, V980, E1000; Nokia: 6230, 3220, 7260; Siemens: C75, SL65, M65; Sony Ericsson: K700i; **Heiße Videos:** Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: VS3, X700; Siemens: CX65, M65; Sony Ericsson: K500i, P800; **Handy Spiele:** Nokia: 6230, 6610, N70, 6630; Motorola: Razr V3, V980, V525; Sony Ericsson: K750i, W800i, K700i; Erotik Downloads: Motorola: V500, V800; Nokia: 2650, 3100, 6230; Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010; **weitere Handys und Infos auf www.jamba.de**

VOR 10 JAHREN

Dezember 1997

TEST DES MONATS
Blade Runner

Entwickler Westwood betont schon im Vorfeld, mit der Film- respektive Romanumsetzung kein klassisches Adventure abliefern zu wollen. **Blade Runner** soll etwas Besonderes werden. Laut Tester Oliver Menne greift das Studio damit nicht zu hoch: Nicht nur die zahlreichen, sensationell guten Videosequenzen, die effektvolle Grafikpracht, die gekonnte Sprachausgabe und die dem Kultfilm in nichts nachstehende, stimmige, düstere Atmosphäre erheben **Blade Runner** mit 92 Spielspaßpunkten zur neuen Referenz. Auch mit dem teils unkonventionellen Spielsystem setzt es sich deutlich von der Genremasse ab. Die Gangster-Hatz verläuft je nach Aktionen des Spielers unterschiedlich und erfährt lediglich durch fünf Kapitel eine feste Gliederung. Statt Gegenstände zu suchen, spielen Sie Personen gegeneinander aus und sammeln Informationen. Bei Gesprächen steuern Sie die Stimmung des Blade Runners, der entsprechend höflich oder forsch nachhakt. Der Tester empfindet **Blade Runner** schließlich mehr als „einen packend inszenierten Thriller denn ein klassisches Adventure". ❑



HARDWARE-TRENDS
Soundkarten

In der zweiten Ausgabe von Thilo Bayers (heute Chefredakteur der PC Games Hardware) Hardware-Xtra-Rubrik durchlaufen 15 ISA-Soundkarten den Testparcours. Die Krachmacher bieten inzwischen 3D-Klang, trotzdem sind Wavetable-Sounds nach wie vor beliebt, weil klanglich deutlich besser. Zum Preis des Testsiegers (400 DM) bekommt man auch schon eine ordentliche Pentium-MMX-200-MHz-CPU.

DIE TOP-5-TESTS

1. F1 Racing Simulation | Ubisoft
Dem Über-F1-Rennspiel attestieren die Tester gewaltige 95 % Spielspaß.

2. FIFA 98: WM Qualifikation | EA
Das ist Fußball: Erstmals sind Flankenwechsel und Mittelfeldaufbau wichtig.

3. Blade Runner | Westwood
Der packende Thriller mit innovativem Spielsystem, sprich Echtzeit-Adventure.

4. NBA Live 98 | Electronic Arts
Basketball mit zig Features, superber Grafik, aber komplizierter Steuerung.

5. I-War | Ocean
Das Weltraumabenteuer überholt haarscharf **Wing Commander 4**.

ADVENTURE
Monkey Island 3

Bedenken, dass **The Curse of Monkey Island** mit einem veränderten Team ohne Entdecker Ron Gilbert, Tim Schafer (**DotT**), Dave Grossman (**DotT**-Co-Autor) und **Sam & Max**-Grafiker Steve Purcell baden geht, bewahrheiten sich nicht. Herausgekommen ist nämlich ein „sensationelles Comedy-Adventure", wie es Testerin Petra Maueröder formuliert. Doch an die neue, scharfe Comic-Grafik müssen sich die Spieler erst gewöhnen, denn – wie Frau Maueröder feststellt – erkennt man nun, dass Guybrush Threepwood „zum magersüchtigen Frettchen mutiert ist".

WAS WURDE EIGENTLICH AUS
DMA Design?

Bei dem Namen klingelt's nicht? Mit Sicherheit aber bei Rockstar North! Von Dave Jones 1987 in Schottland gegründet, teils als „Direct Mind Access" oder „Doesn't Mean Anything" ausgeschrieben, beginnt das Team mit Spielhallen-Shoot-'em-ups, bringt später zig Titel auf diversen Plattformen und startet mit **Lemmings** (zusammen mit Psygnosis) und **Grand Theft Auto** regelrechte Kultspiele-Serien. 1997 geht DMA an Gremlin Interactive, die wiederum 1999 von Infogrames übernommen werden. Take 2 ergreift die Gelegenheit und reiht DMA in die Rockstar-Familie ein. 1999 verlässt Gründer Jones die Firma, die mit **Wild Metal Country** ihr erstes 3D-Projekt bringt und 2000 nach Edinburgh zieht. Es folgt der Namenswechsel zu Rockstar Studios und schließlich Rockstar North. **GTA 3** erscheint aufgrund eines einträglichen Exklusiv-Deals im Oktober 2001 zuerst nur für die PlayStation 2. Die Spiele des Studios dienen Medien regelmäßig als Negativbeispiele bei Diskussionen um Computerspiele und Gewalt. Zuletzt sorgt **GTA San Andeas** mit nachträglich freischaltbaren virtuellen Liebesspielchen für Furore in den USA. Rockstar North werkelt dennoch längst an **GTA 4**, das 2008 herauskommt. ❑



BUCH DER REKORDE
Kaliber Versandhauskatalog

Die Ausgabe 1/98 ist ein echtes Schwergewicht (788g) – und das nicht nur aufgrund der Masse der 342 Heftseiten (Umschlag inklusive), des XXL-Posters, der zwei CDs, eines Online-Extra-Booklets sowie eines 16-seitigen Heftchens (DIN-A5) zum Action-Adventure **Deathtrap Dungeon**.

Ganze 39 Tests feiern die Redakteure auf 85 Seiten ab und vergeben Traumwertungen. Sieben Spiele bekämen heute einen Silber- (also 85 bis 89 Prozent Spielspaß), vier Spiele gar einen Gold-Award, darunter die 95-Prozent-Wertung der Rennsimulation **F1 Racing Simulation**. Kurios: Das bekannte Adventure **Monkey Island 3** („Humoristische Breitseiten am laufenden Band – mit Akzeptanzproblem aufgrund der Comic-Grafik") verpasst mit 88 Spielspaßpunkten gar die Top-5-Tabelle (siehe links). ❑

ACTION-RENNSPIEL
Grand Theft Auto

Die **GTA**-Serie von DMA Design feiert mit dem ersten – mittlerweile kostenlosen – Ableger ihren Einstand, bereits mit heute gewohnt genialem Soundtrack und moralisch fragwürdigen Handlungen, allerdings aus der Vogelperspektive und in 2D. Wertung: 80 Prozent. Die schwelende Gewaltdiskussion veranlasst die Tester zu einem Kasten „In eigener Sache", in dem es unter anderem heißt: „Was aber, wenn sich irgendein Kind tatsächlich ein Beispiel an **GTA** nimmt und [...] eine (Blut)-Spritztour durch die Fußgängerzone veranstaltet? Gar nicht auszudenken!" und „[...] die unpersönliche Spielerperspektive und die skurrile Überzeichnung der Gewalt hieven das Spiel gerade noch in den Bereich des schwarzen Humors." Ob wir nach beinahe zehn Jahren bangen Wartens nun beruhigt aufatmen können? ❑



HANDY GAMES
SEXY Football Best.Nr.38567
Hol dir das heißeste Sportspiel fürs Handy. Sexy Girls & Fußball... Das ist alles was Du wirklich brauchst!
Solitaire Affair Best.Nr.38568
Solitaire Affair vereint die großartige Atmosphäre von Al Capone &Co. mit dem Top-Kartenspiel der Welt...
SPOOKY Sound Machine Best.Nr.38569
Magst du Horrorfilme? Dann hol dir gruselige Sounds dazu und mutiere zum Schrecken der Nachbarschaft....
GAME-FINDER Best.Nr.20000
Sofortiger Zugriff auf hunderte Spiele zum direkten DOWNLOAD
Super TAXI Driver Best.Nr.38552
Fahre die verrücktesten Taxen der Welt. Kämpfe mit der Zeit, und kassiere viel Trinkgeld und Lob.
Hot Girls Marta Best.Nr.38381
Hole dir die Slideshow mit der aufregenden Marta und erlebe erotischen Momente....
Winter Lines Best.Nr.38193
Winterausgabe des bekannten Klassikers "Lines" mit gleichen Regeln. Tolle Grafiken.
Nasty Babes-Sophia Best.Nr.38558
Traumgirl Sophia wird dir alles zeigen. Alles wovon Du geträumt hast....
Thurthday the 12th Best.Nr.38570
Mit blutverschmierten Händen sucht Slayson nach neuen Feinden, die findet er in der Hölle!
Sexy Quarks - Stacy Best.Nr.38384
Stacy Silver zeigt sich sehr freizügig, Du kannst Dir abr ihre pics leicht verdienen.
Cal. Chainsaw Massacre Best.Nr.38571
Narbengesicht Tony Montana kämpft mit Kettensäge und Baseballschläger von Level zu Level!
69 Balls SweetGirls Best.Nr.38536
Pinky braucht Hilfe! Sammelt alle Sachen der Girls und erhaltet ein sexy Foto für die Galerie!
FootBallz Best.Nr.38538
Du musst den goldenen Ball erreichen! Weiche anderen Bällen aus und lass Dich nicht treffen!
Hentai SUDOKU Best.Nr.38344
Erotisches Sudoku Spiel. Du wirst auf jeden Fall großzügig belohnt werden!
UFO Adventure 2 Best.Nr.38501
Steuere Dein Schiff durch den Astroidensturm in den freien Weltraum. Weiche allen Gefahren aus!
Sexy Catwalk Best.Nr.38564
Glamour4Life - das ist der ultimative Weg an die Spitze der Topmodels. Doch bis dahin ist es noch ein harter Weg, denn die Jury kennt kein Mitleid!
Ski Jam 3D Best.Nr.38489
Das ultimative Spiel für Skifans. Gewinne das Skispringen und werde zum Super-Star.
Nasty Babes-Rosa Best.Nr.38557
Das Super Modell Rosa zeigt in diesem Foto Shooting alles was sie hat. Wow!
POKER Masters Best.Nr.38561
Zeig was du kannst in der Pokerrunde. Tolle Umsetzung des Zockerspiels!
Beach Dolls Best.Nr.38549
Heiße Babes und ein tolles Spielkonzept. Ziel ist es, alle Blasen zum Platzen zu bringen. Nach erfolgreichen Leveln zeigen die Girls alles!
SPOOKY-Sudoku Best.Nr.38563
Mit Spooky holst du dir das coole Grusel-Sudoku auf dein Handy. Verschiedene Ebenen sind für Anfänger und Profis eine Herausforderung.
MIT DEM STOFF WIRD DEIN HANDY
HEISS WIE CHILI !!
Sende PGI+ die Bestellnummer per SMS an
Das erste Produkt KOSTENLOS
+40% SPAREN
IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG
87555
EROTIK WALLPAPER
43461 43223 42912 43806 43460 42923 42948
43317 43459 49941 49939 43805 43666 43455
43807 43804 43293 43214 42239 43302 43696
43736 43467 42941 49942 43539 49938 43060
TOP WALLPAPER
43974 43993 43242 43997 43994 43190
ICH BIN SINGLE UND HABE TROTZDEN SEX
43947 43799 43980 43383 42914
45004 43937 43984 43968 45014
WARNING CRAZY BITCH!
I'm RIPE!
GOD LOVES ME!
43379 43272 43154 43970 43930 45002
I LOVE U
HOT ERORTIK MOVIES
32257 32008 32232 32251 32071 32048
32049 32007 32009 32249 32061 32051
32234 32235 32033 32062 32014 32258
32060 32029 32243 32240 32056 32055
HANDYUHREN
86012 86023 86030 86011 86006 86022 86028 86027
Sende eine SMS mit AMD + Bestellnummer an
Kein ABO Einmalige Bestellung
87555*
914***
0900-560330***
Telefonische Bestellung 0900-510 305 581 1,99€/Min
MEHR MOVIES-LOGOS-HANDYTUNING WWW.HANDYSPIEL.DE

Call of Duty

PC GAMES 12/2003 ÜBER CALL OF DUTY
Das sagten wir damals …


TESTURTEIL
Call of Duty

ENTWICKLER Infinity Ward
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 64, Netzwerk: 64, 1 Sp./Packung

86

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 800, 1200, 1500
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen:

PRO & CONTRA
+ Spannende Skript-Sequenzen
+ Einzigartige Massenschlachten
+ Genialer Soundtrack
− Viel zu kurz
− Grafisch trotz Auffrischung veraltet

GRAFIK	79%
SOUND	93%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT oder VIETCONG mochten.

Eine Geschichte des Krieges

Seit Call of Duty aus dem Jahre 2003 erschienen sieben weitere Titel der Reihe. Der PC kam dabei allerdings zu kurz: Nur zwei Spiele wurden für Mausakrobaten entwickelt, der Rest für Konsoleros.

2003	Call of Duty, PC
2004	Call of Duty United Offensive (Add-on), PC; Call of Duty: Finest Hour, Xbox, PS2, Gamecube
2005	Call of Duty 2, PC; Call of Duty 2: Big Red One, Xbox, PS2, Gamecube
2006	Call of Duty 3, Xbox, Xbox 360, PS2, Nintendo Wii
2007	Call of Duty: Roads to Victory, PSP; Call of Duty 4: Modern Warfare, PC (11. November)

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?
„... einfach genial inszeniert."

PC Games: Hey, Rüdiger, erinnerst du dich an Call of Duty?
Rüdiger Steidle: „Wenn ich die Frage jetzt mit einem Nein beantworten würde, wäre das ein recht kurzes Interview, oder?"
PC Games: Was hat dir an Call of Duty am besten gefallen?
Rüdiger Steidle: „Aus Redakteursperspektive die Spieldauer von rund fünf Stunden. So wenig ‚Arbeit' hatte ich selten mit einem Spiel. Aus persönlicher Sicht wäre eine Verlängerung wünschenswert gewesen."
PC Games: Das Thema Zweiter Weltkrieg war ja damals noch nicht ausgelutscht … oder?
Rüdiger Steidle: „Der Zweite Weltkrieg ist seit über 60 Jahren ausgelutscht – zum Glück!"
PC Games: Deine Lieblingskampagne? Briten, Russen oder Amerikaner?
Rüdiger Steidle: „Da die meisten Weltkriegs-Shooter seinerzeit nur die Sicht der West-Alliierten wiedergaben, war ein Wechsel an die Ostfront mal eine nette Abwechslung. Die Landung in Stalingrad und der Sturm über den Roten Platz waren einfach genial inszeniert – wenn auch aus Enemy at the Gates geklaut."
PC Games: War das Spiel für dich ein „Meisterwerk"?
Rüdiger Steidle: „Diesen Titel würde ich eher Medal of Honor zugestehen, bei dem sich Call of Duty ja auch ausgiebig bedient hat. Allerdings hat Call of Duty die Inszenierung noch weiter perfektioniert – ein wahrlich filmreifes Erlebnis!"
PC Games: Call of Duty 4 geht einen neuen Weg. Richtig so?
Rüdiger Steidle: „Ich habe mit Kriegsspielen generell ein moralisches Problem. Call of Duty 4 ist mir persönlich zu nahe am aktuellen Zeitgeschehen."

Eine echte Weltneuheit war Call of Duty nicht – damals. Schließlich hatte Entwickler Infinity Ward mit Medal of Honor schon einen ganz ähnlichen Titel geschaffen. Dennoch blieb der Ego-Shooter bis heute im Gedächtnis vieler Spieler: Die Erzählweise von Call of Duty wurde mit einer Intensität geführt, wie sie in damaligen Shootern bis zu diesem Zeitpunkt nicht bekannt war. Der Spieler war nicht als strahlender Held alleine unterwegs, um ganze Heerscharen niederzumachen, sondern Teil einer riesigen Kriegsmaschinerie. So kämpfte man als Amerikaner in der Normandie, verteidigte als Russe das zerbombte Stalingrad oder sabotierte mit einem britischen Kommando-Team wichtige Gerätschaften der Deutschen.

Skriptsequenzen und aus Kinofilmen entliehene Szenerien sorgten dabei für denkwürdige Momente, die Krieg auf eine so erschreckend realistische Weise auf dem PC zeigten, dass einige Redakteure sich fragten, wie weit ein Spiel gehen darf. So erlebten Spieler in der Russland-Kampagne des Titels hautnah mit, wie fliehende KI-Kollegen als Verräter erschossen werden, während Sie selber ohne Waffe als Kanonenfutter vor die Maschinengewehre der Deutschen gescheucht wurden.

Die Call of Duty-Reihe brachte es bisher auf gerade mal zwei Vertreter plus ein Add-on auf dem PC-Sektor. Auf Konsolen wie Playstation 2 oder Gamecube erschienen insgesamt vier Spiele. Inzwischen ist den Entwicklern das Szenario des Zweiten Weltkrieges zu abgenutzt: Der neueste Vertreter, Call of Duty 4, erzählt einen fiktiven Konflikt in der Gegenwart. ❑

SCHON GEWUSST?
Quellen der Inspiration

Call of Duty zauberte beeindruckende Momente auf den Bildschirm, die Kennern von Filmen solcher Thematik nur allzu vertraut vorkamen:



Die Eröffnungssequenz der russischen Kampagne ist nahezu komplett aus dem Film Duell: Enemy at the Gates von Regisseur Jeam-Jaques Annaud übernommen. Auch hier stolpert ein russischer Soldat in die Abwehrschlacht um Stalingrad und muss sich ohne Waffen in die Kämpfe wagen.



Die Mission an der Pegasusbrücke wurde dem Film Der längste Tag aus dem Jahr 1962 abgeguckt.



Die Stadt Carentan spielt in der Serie Band of Brothers aus dem Jahre 2001 eine wichtige Rolle. Auch hier haben sich die Entwickler eindeutig der filmischen Vorlage bedient.



AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

WIR ZIEHEN IN DEN KRIEG | Zu Beginn der russischen Kampagne landen Sie per Schiff mitten im Gefecht gegen die Deutschen. Dieses Kapitel war das unumstritten beste des Spieles. Atmosphäre pur!



Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

10% RABATT-COUPON

auf alle ausgewählten Artikel, die im McMEDIA-Weihnachtsprospekt präsentiert werden und entsprechend gekennzeichnet sind.

Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln. Nur gültig bei Vorlage dieses Coupons bis zum 31.12.2007, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.

Nintendo DS Lite

NINTENDO DS™

+ 1 x Gratis-Spiel nach Wahl
+ Gratis-Tasche



Tasche auch in Weiß und Pink erhältlich.

Einzelpreis 10,00

GRATIS*

Angebot des Monats

149,99

Sie sparen bis zu 49,99

* Beim Kauf des NDS Lite erhalten Sie ein Top-Game und eine hochwertige Tasche gratis! Die hier mit „GRATIS" präsentierten Spiele stehen zur Wahl. Solange der Vorrat reicht! NDS Lite in Weiß, Silber, Schwarz und Pink erhältlich.

Einzelpreis je 39,99

GRATIS* Mein Gestüt

GRATIS* Meine Tierarztpraxis

Einzelpreis je 19,99

GRATIS* Justice League Heroes



GRATIS* Bionicle Heroes

Einzelpreis je 19,99



GRATIS* Ab durch die Hecke – Hammy dreht durch

GRATIS* Madagascar

Aufpreis nur je 20,–*

*Gilt nur in Verbindung mit dem Kauf einer NDS Lite Konsole.

Einzelpreis 39,99 – Avatar: Der Herr der Elemente – Die Erde brennt

erhältlich ab 7.12.

Einzelpreis 39,99 – Warhammer 40.000: Squad Command

Einzelpreis 39,99 – WWE SmackDown vs. Raw 2008

Mein erstes Katzenbaby + Hello Kitty Anhänger

GRATIS!



Einzelpreis 39,99

Solange Vorrat reicht.



Einzelpreis 39,99 – Hunde + Katzen



Einzelpreis 39,99 – Fifa 08

Einzelpreis 39,99 – My Sims

Aufpreis nur 25,–*

*Gilt nur in Verbindung mit dem Kauf einer NDS Lite Konsole.



Einzelpreis 39,99 – Ratatouille


NINTENDO DS


Mein Gestüt Girls Travel Set
Inhalt:
NDS Spiel „Mein Gestüt",
NDS Lite Tasche, Modding Skin,
Car Adapter, Stereo Ohrhöhrer,
3 Touchpens, Mikrofasertuch
Pferd & Pony
Mein Gestüt
Girls Travel Set
Spiel inklusive!
Spar-Set
49,99
Einzelpreis 39,99


DS Lite Barbie
Master Set
Inhalt:
NDS Lite Tasche
Modding Skin
6 Game Cases
Stereo Ohrhörer
3 Touchpens
Schutzfolien
Mikrofasertuch
Einzelpreis 12,99
Spar-Set
24,99


Die drei ??? Secret Set
Inhalt:
NDS Spiel „Die drei ???"
NDS Lite Tasche
Modding Skin
Car Adapter
USB-Ladekabel
Stereo Ohrhöhrer
4 Game Cases
4 Touchpens
Schutzfolien
Mikrofasertuch
Die drei ???
Spar-Set
49,99
Einzelpreis 39,99


DS Lite Yu-Gi-Oh! GX
Master Set
Inhalt:
NDS Lite Tasche
Modding Skin
6 Game Cases
Stereo Ohrhörer
3 Touchpens
Schutzfolien
Mikrofasertuch
Einzelpreis 12,99
Spar-Set
24,99


Pokémon Diamant Edition und Perl Edition
+ Pokémon Plüsch
je
39,99
GRATIS!
Solange Vorrat reicht.
In verschiedenen
Designs erhältlich


NDS Lite Taschen
Mario, Nintendogs,
Pokémon
je
Top-Angebot
13,49*
Mehrere Motive und
Farben erhältlich.
je 14,99 Preis ohne Coupon


The Legend of Zelda - Phantom Hourglass
+ Mousepad
39,99
GRATIS!
Solange Vorrat reicht.


NDS Lite Pack 1
Inhalt:
NDS Lite Tasche
Ersatzstifte
Daumenringe
Bildschirm-
schutzfolien
Reinigungstuch
bigben
Spar-Set
9,99
In verschiedenen Farben erhältlich.





Schnäppchen je 19,99

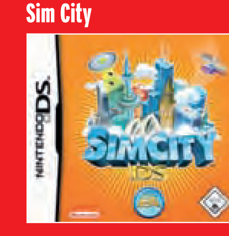
Lego Star Wars 2



Sonic Rush

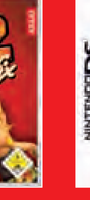


Sim City



Asterix & Obelix XXL 2

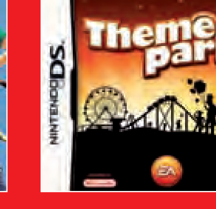




Die Sims 2: Haustiere



Theme Park



Lost In Blue



Yu-Gi-Oh!: Nightmare Troubadour

Yu-Gi-Oh! WCT 2007



Yu-Gi-Oh! GX: Card Almanac

Yu-Gi-Oh! GX: Spirit Caller

Worms: Open Warfare



Barbie: 12 tanzenden Prinzessinen



Need For Speed Carbon – Own The City

SpongeBob: Der gelbe Rächer



SpongeBob: Die Kreatur aus der krossen Krabbe



Winx Club: The Quest For The Codex



Schnäppchen

je 19,99

Top-Angebote je 26,99*

THINK Logiktrainer



+ NDS Lite Modding Skin
Solange Vorrat reicht

Sophies Freunde – Kochspass



+ T-Shirt
Solange Vorrat reicht

Hannah Montana



EA Playground



Orcs & Elves

Let's Yoga



English Training



Augen-Training





Top-Angebote

je 26,99*

je 29,99 Preis ohne Coupon

Practise English – Face Everyday Situations



Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging



Dr. Kawashima: Mehr Gehirn Jogging



Neuheiten & Dauerbrenner je 35,99*

Panzer Tactics DS



erhältlich ab 23.11.

Die Sims 2: Gestrandet



Pony Friends







Bee Movie





Der Goldene Kompass

Need for Speed: Pro Street



erhältlich ab 22.11.

Mein Pferd & Ich



+ Schal oder Mütze
Solange Vorrat reicht

Sophies Freunde – Modedesigner



+ T-Shirt
Solange Vorrat reicht

Neuheiten & Dauerbrenner

Mario Kart DS



New Super Mario Bros.

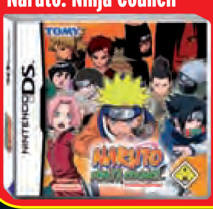


Mario Party DS



erhältlich ab 23.11.

Naruto: Ninja Council



Nintendogs Labrador

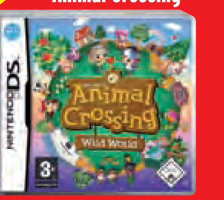


je 35,99*

je 39,99 Preis ohne Coupon

Auch erhältlich: Dachshund, Dalmatiner und Chihuahua.

Animal Crossing



Donkey Kong Jungle Climber



Harvest Moon



Sony PSP Slim

Mix Dir Dein Spar-Bundle!

Aufpreis nur je 20,-*

*Gilt nur in Verbindung mit dem Kauf einer PSP Slim Konsole.

Sie sparen 19,99



erhältlich ab 23.11.

Einzelpreis 39,99 — Warhammer 40.000: Squad Command

Einzelpreis 39,99 — Fifa 08

Einzelpreis 39,99 — WWE SmackDown vs. Raw 2008

Angebot des Monats

169,99

Die neue PSP Slim! Schlanker, leichter und mit Video-Out-Port.

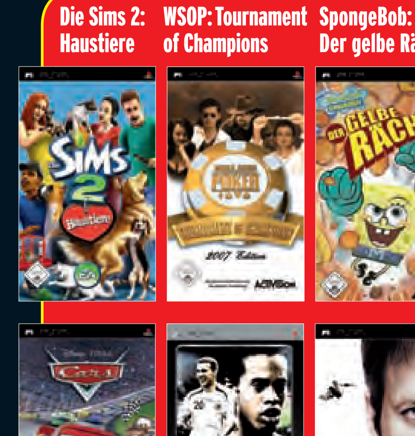
PSP Zubehör Pack 2



Spar-Set 19,99

Inhalt: PSP Tasche, aufklappbare Schutzhülle, Bildschirmschutzfolie, 3 Analog Joystick-Aufsätze, UMD-Tasche für 5 UMD-Discs.

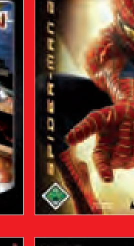
Die Sims 2: Haustiere · WSOP: Tournament of Champions · SpongeBob: Der gelbe Rächer · Need for Speed: Carbon Own The City · Spiderman: The Movie 2 · Yu-Gi-Oh! GX: Tag Force · Worms Open Warfare













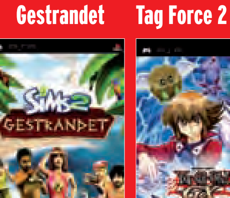




Cars · FIFA 07 · Tony Hawk's: Project 8 · Call of Duty · Coded Arms · Burnout Dominator

Schnäppchen je 19,99

Die Sims 2: Gestrandet · Yu-Gi-Oh! GX: Tag Force 2 · Pro Evolution Soccer 2008





erhältlich ab E. Nov.



Medal of Honor Heroes 2

Top-Neuheit je 39,99

NEU! McMEDIA-Exklusivartikel!

Digitaler Bilderrahmen für Ihre Fotos + Videos – mit Ton!



statt 119,99

70,-

Sie sparen 49,99

- 7" TFT LCD-Display mit 18cm Bildschirmdiagonale
- Eingebauter Stereo-Lautsprecher
- Bild- und Videowiedergabe mit Ton
- USB/SD/CF/MS/XD/MMC Karten-Slot
- Formate: JPG, MP3, MPEG, DAT, WMA, AVI, DivX
- Infrarot-Fernbedienung
- 12V-Betrieb, 220V-Netzeil enthalten



PlayStation 2
Mix Dir Dein Spar-Bundle!
Angebot des Monats
129,99
Aufpreis nur je 30,-*
*Gilt nur in Verbindung mit dem Kauf einer PS2 Konsole.
Sie sparen bis zu 19,99
erhältlich ab 22.11.
Einzelpreis 49,99
Need for Speed: ProStreet
Einzelpreis 49,99
Fifa 08
Einzelpreis 49,99
WWE SmackDown vs. Raw 2008
Einzelpreis 44,99
Ratatouille
PS2 Analog Controller + 16 MB Memory Karte
Einzelpreis 9,99
Einzelpreis 19,99
Spar-Set
19,99
Sie sparen 9,99
Die Sims 2: Gestrandet
53,99*
je 59,99 Preis ohne Coupon
Kabelloser Analog Controller PS2
Top-Angebot
12,99
statt 19,99
Der Goldene Kompass
Guitar Hero 3
inkl. Gitarre 69,99
je 44,99*
je 49,99 Preis ohne Coupon
Yu-Gi-Oh! GX: Tag Force Evolution
erhältlich ab 29.11.
Boogie
Need For Speed: Carbon
FIFA 07
Top-Angebot
je 26,99*
je 29,99 Preis ohne Coupon
Cars
Tony Hawk's: Project 8
UEFA Champions League 07
Fifa 06
Tomb Raider: Legend
Medal of Honor: Vanguard
Call of Duty 3
Need for Speed: Underground 2
Need For Speed: Most Wanted
erhältlich ab 6.12.
The Fast and the Furious
SpongeBob: Die Kreatur aus der krossen Krabbe
SpongeBob: Schlacht um die Vulkaninsel
Schnäppchen
je 19,99


PlayStation 3
Mix Dir Dein Spar-Bundle!
Aufpreis nur je 40,-*
*Gilt nur in Verbindung mit dem Kauf einer PS3 Konsole.
Sie sparen 19,99
erhältlich ab 22.11.
Einzelpreis 59,99
Einzelpreis 59,99
Einzelpreis 59,99
Need For Speed: Pro Street
Fifa 08
WWE SmackDown vs. Raw 2008
HDMI-Kabel 19,99
Angebot des Monats
399,99
40 GB Festplatte
MAXIMUM HI-DEF EXPERIENCE


erhältlich ab 12.12.
Inkl. 2 Mikros nur 69,99
singstar
SingStar
39,99


49,99
PS3 Wireless Controller


Call of Duty 4: Modern Warfare
+ Bandana
GRATIS!
Solange Vorrat reicht.
62,99*
69,99 Preis ohne Coupon


Top-Angebot
erhältlich ab 6.12.
je 59,99
statt 69,99
Medal of Honor: Airborne
Kane & Lynch: Dead Men
Top-Neuheit
erhältlich ab 5.12.
je 69,99
Uncharted: Drakes Schicksal
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction


Virtua Tennis 3
Need For Speed: Carbon
Schnäppchen
Sega Rally
je 37,99
Virtua Fighter 5


Need For Speed: Pro Street oder Fifa 08 + EA Controller
erhältlich ab 22.11.
GRATIS!
Hochwertiger EA-Controller für PC im Wert von 19,99!
Solange Vorrat reicht.
je 49,99
statt 69,98


Crysis + Mousepad
GRATIS!
49,99
Solange Vorrat reicht.
statt 54,99


Hellgate: London
+ Mousepad
GRATIS!
49,99
Solange Vorrat reicht.
statt 54,99


Age of Empires III: The Asian Dynasties
Zoo Tycoon 2: Ausgestorbene Tierarten
je 26,99*
je 29,99 Preis ohne Coupon


Call of Duty 4: Modern Warfare
Age of Empires III: Gold Edition
statt 54,99
je 44,99


XBOX 360


Xbox 360 Premium
+ Forza 2
+ Viva Pinata
Einzelpreis 59,99
Angebot des Monats
349,99
Einzelpreis 349,99
HDMI-Kabel 19,99
Racing Wheel 119,99
Xbox Live 4.200 Microsoft Pointscard 46,99
Aufpreis nur
30,-*
Einzelpreis 59,99
Einzelpreis 29,99
20 GB Festplatte und HDMI-Port!
*Gilt nur in Verbindung mit dem Kauf einer Xbox 360 Konsole.
WWE SmackDown vs. Raw 2008
Set-Preis
Sie sparen 89,98


Xbox 360 Premium
+ Halo 3
+ T-Shirt
Solange Vorrat reicht.
Einzelpreis 349,99
GRATIS!
379,99
Set-Preis
Sie sparen 29,99
Einzelpreis 59,99
20 GB Festplatte und HDMI-Port!


Xbox 360 HD-DVD Player
+ 5 HD-Filme GRATIS*
statt 179,99
* Beim Kauf des Xbox 360 HD-DVD Players können Sie sich 5 HD-DVD Filme aus einer Liste von 20 auswählen. Die Filme erhalten Sie von Microsoft kostenfrei zugeschickt, wenn Sie Ihren Kaufbeleg und den Coupon aus der Verpackung des Players an Microsoft senden. Gültig bis 31.1.08. Entscheidend ist das Kaufdatum.
159,99


Viva Pinata für PC 39,99
49,99
Viva Pinata: Party Animals
statt 54,99


Xbox 360 Wireless Controller
+ Camouflage Skin
GRATIS!
Solange Vorrat reicht.
Controller auch in Schwarz, Blau und Pink erhältlich.
42,99
statt 49,99


Call of Duty 4: Modern Warfare
+ Xbox 360 Controller
GRATIS!
Solange Vorrat reicht.
Einzelpreis 29,99
Top-Angebot
69,99
Einzelpreis 59,99
Sie sparen 19,99


Kingdom under Fire: Circle of Doom
erhältlich ab 30.11.
inkl. Gitarre 99,99
Guitar Hero 3
Need For Speed: Pro Street
erhältlich ab 22.11.
Fifa 08
Mass Effect
Auch als Limited Edition erhältlich!
erhältlich ab 23.11.
Top-Neuheit
je 59,99
statt 69,99


Call of Duty 3
Schnäppchen
je 19,99
Tony Hawk's American Wasteland

Wii Sports Pak

Inkl. Fernbedienung, Nunchuk-Controller + 5 Wii Sport-Spiele.

249,99



Dual-Ladestation Wiimote
Wii-Fernbedienungen nicht im Lieferumfang enthalten.
29,99



Wii Lenkrad
14,99



Die Sims 2: Haustiere | Tiger Woods: PGA Tour 07 | Need For Speed: Carbon | Medal of Honor: Vanguard



Schnäppchen

Endless Ocean | Sonic und die geheimen Ringe

je 29,99

Pokémon: Battle Revolution | Metroid Prime 3 | Super Mario Galaxy



SmartyPants

je 49,99

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen | Die Sims 2: Gestrandet | Need For Speed: Pro Street



Lara Croft Tomb Raider: Anniversary

je 54,99 statt 59,99







GESCHENKT!

Fußball Bundesliga Sticker-Sammelalbum

GRATIS-COUPON

Bei Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein hochwertiges **Sammelalbum inkl. 6 Sticker gratis!**

Nur ein Coupon pro Person/Haushalt Gültig bis 31.12.07, solange der Vorrat reicht.



Fußball Bundesliga Sticker



0,50
6 Sticker pro Tüte.

Yu-Gi-Oh! Metallbox 2007 Serie 2 + Deckbox

GRATIS! Solange Vorrat reicht.



19,99 statt 24,99

Inhalt: Metall-Sammelbox,+ 5 Booster mit deutschen Karten, + 1 geheime, seltene Karte! Verschiedene Motive erhältlich.



9,99 statt 11,99

Yu-Gi-Oh! Rise of the Dragon Lords
Strucktturdeck mit 40 deutschen Karten!

3,99 statt 4,99

Yu-Gi-Oh! Gladiators Assault Booster

Pokémon Diamant & Perl:
Lucario Metallbox (dt.) + Promo Booster

GRATIS! Solange Vorrat reicht.



erhältlich ab Dezember

13,49*
14,99 Preis ohne Coupon

Inhalt: Metall-Sammelbox + 3 Booster Diamant & Perl + 1 exklusive Holokarte „Lucario" (nicht separat erhältlich!). Verschiedene Motive erhältlich.

Pokémon Diamant & Perl:
Geheimnisvolle Schätze Booster



je 3,59*
Enthält 10 Karten.
je 3,99 Preis ohne Coupon

Pokémon Diamant & Perl:
Geheimnisvolle Schätze Themendeck



je 10,79*
je 11,99 Preis ohne Coupon

Inhalt: 60 Karten, Regelbuch, Spielunterlage, 1 Münze und Schadensmarken.

Magic Zehnte Edition:
Themendeck + Booster



9,99 statt 13,99

McMEDIA Händlerverzeichnis

Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

VIELE SPIELE AB 18 die wir hier nicht bewerben können, gibt es auf Anfrage gegen Altersnachweis.

Kein Versand

RONNY'S ALLERLEI
Auguststr. 5/7
06406 Bernburg
03471/621905

GAMES 04
Hecknerstr. 1
06449 Aschersleben
03473/221596

HESS SPIELWAREN
Göpenstr. 25
06526 Sangerhausen
03464/572208

McMEDIA IE-SHOP
Heubnerstr. 10
09599 Freiberg
03731/300243

MEDIA GAMES
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030/43776555

MEDIA POINT
Bahnhofspassage
16321 Bernau
03338/766151

McMEDIA
Wahmstr. 26
23552 Lübeck
0451/3845658

A.B. GAMES
Schwartauer Allee 84
23554 Lübeck
0451/871755

WAGNER'S SPIEL- + TECHNIKWELT
Mergenthalerstr. 1
24223 Raisdorf
04307/82350

PLAYERS GATE
Bernwardstr. 9
31134 Hildesheim
05121/696022

BULLDOG GAMES
Völksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010

McMEDIA
Ostertor 7
32657 Lemgo
05261/188522
www.mcmediashop.de

McMEDIA
Lange Str. 81 a
32758 Detmold
05231/300874
www.mcmediashop.de

McMEDIA
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971
www.mcmediashop.de

TOYS WORLD
Hans-Böckler-Str. 55
33334 Gütersloh
05241/6010741

McMEDIA
Obernstr. 32
33602 Bielefeld
0521/5251399
www.mcmediashop.de

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Gewerbegebiet Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/9480-0

GAMEBUY-ME
Passage an den Beeten
36433 Bad Salzungen
03695/620169

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/1780

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

GAMELAND
Johannes Flintrop-Str.2
40822 Mettmann
02104/172125

GAMELAND
Bahnstr. 6
40878 Ratingen
02102/2044883

BACHLER GAMES
Münsterstr. 98
46397 Bocholt
02871/183088

BUCHHANDLUNG WILHELM GÜNZEL EK
Mühlenstr. 1+2
49356 Diepholz
05441/988329

FLANDERS.DE MULTIMEDIA
Karrstr. 6
54516 Wittlich
06571/265280

LET'S PLAY IT
Unnaer Str. 15
58636 Iserlohn
02371/836661

TOYS WORLD
Rossfeld 89
59557 Lippstadt
02941/18924

SPIELWAREN MOCK
Daimlerstr. 2
63512 Hainburg
06182/5375

HIGHLIGHT COMPUTER
Poststr. 91
71229 Leonberg
07152/9263980

SPIELWAREN LETZEL
Am Wollhaus 7
74072 Heilbronn
07131/83986

HIGHLIGHT COMPUTER
In der Insel 4
75365 Calw
07051/936586

HIGHLIGHT COMPUTER
Kimmichwiesen 7
75365 Calw
07051/926810

MEGA STAR
Güterstr. 2
79713 Bad Säckingen
07761/59742

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach am Inn
08571/6850

MOWIN ENTERTAINMENT
Jakoberstr. 60
86152 Augsburg
0821/3490226
www.spieletom.com

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 16-20
90402 Nürnberg
0911/2110732

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Österreich:

SPIELMANN GAMES & MORE
Südpark 1
A-9020 Klagenfurt
0043-(0)463/261005

Italien:

ATHESIA
Stadtgasse 60 Via Centrale
I-39031 Bruneck-Brunico
0039-(0)474/554424

KOMMA
Sextnerstr. 6
I-39038 Innichen
0039-(0)474/913313

GEBRAUCHTSPIELE AN- UND VERKAUF
Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele und Konsolen.

VERSANDSERVICE
Wir können Sie auch auf dem Versandweg beliefern.

Unter www.mcmedia.de können Sie sich auch eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen

Sie sind Games-Händler?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?
Werden Sie McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Games sind Ihre Leidenschaft? Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital?
Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

Kontakt: McMEDIA-Fon: 05121/76 17 17 · Fax: 05121/76 17 27 · eMail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de

McMEDIA Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

Empire



Auf ins Kolonialzeitalter! Wir schauen uns den jüngsten Spross der **Total War**-Serie an – von Interface über KI bis zu Diplomatie lassen wir keinen Aspekt aus.

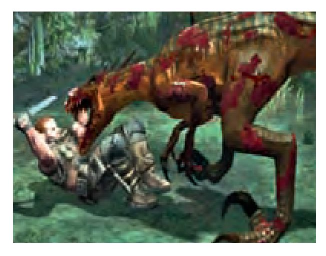
❑ VORSCHAU

Ghostbusters | Die kultigen Geisterjäger sind zurück – wir haben alle Infos.



❑ VORSCHAU

Turok | Der kultige Dinosaurierjäger ist zurück – wieder haben wir alle Infos.



❑ TEST

Juiced 2 | Gelingt es dem verspäteten Raser, **Pro Street** zu überholen?



❑ EXTENDED

Hellgate: London | Items, Fähigkeiten, Waffen – wir führen Sie durchs Spektakel!



PC Games 02/08 erscheint am 27. Dezember!

Vorab-Infos ab 25. Dezember auf pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
In einem ausführlichen Special untersuchen die Kollegen, wie Sie für wenig Geld günstig aufrüsten!



SFT
Ein großer Vergleichstest von HD-Fernsehern verrät, mit welchen Geräten Sie zu Weihnachten den meisten Spaß haben.



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan Niels Herrmann
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Chef vom Dienst	Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur	Christian Burtchen (bur)
Redaktion (Print)	Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs), Ansgar Steidle (as), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos)	Felix Helm, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Andreas Mahler
Redaktionsassistenz	Katharina Brochier
Trainees	Benjamin Kratsch (bk), Alexander Kuhn (ak), Thomas Wilke (twi)
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter	Christoph Holowaty
Textchefs/Lektorat	Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent	Roland Austinat
Mods und Maps	Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout	Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Marco Leibetseder
Disc Divsion	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung	Ralf Kutzer
	www.pcgames.de
Redaktion	Sebastian Thöing (st)
Freie Mitarbeiter	Andreas Mesmer, Peter Hantsche, Frank Moers, Christian Schlütter
Projektleitung & Konzeption	Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung	Marc Polatschek, Rene Giering, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign	Tony von Biedenfeld
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung	Thomas Knopp, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung	
Rene Behme	Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah	Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus	Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne	Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann	Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel	Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Peter Elstner	Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Ina Willax	Tel. +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratias	Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen	Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Anzeigendisposition	Judith Linder; judith.linder@computec.de
Anzeigenberatung Online	InteractiveMedia CCSP GmbH T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt Tel. +49 (6151) / 5002-100 Fax +49 (6151) / 5002-101 Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 1,15 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii-PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO